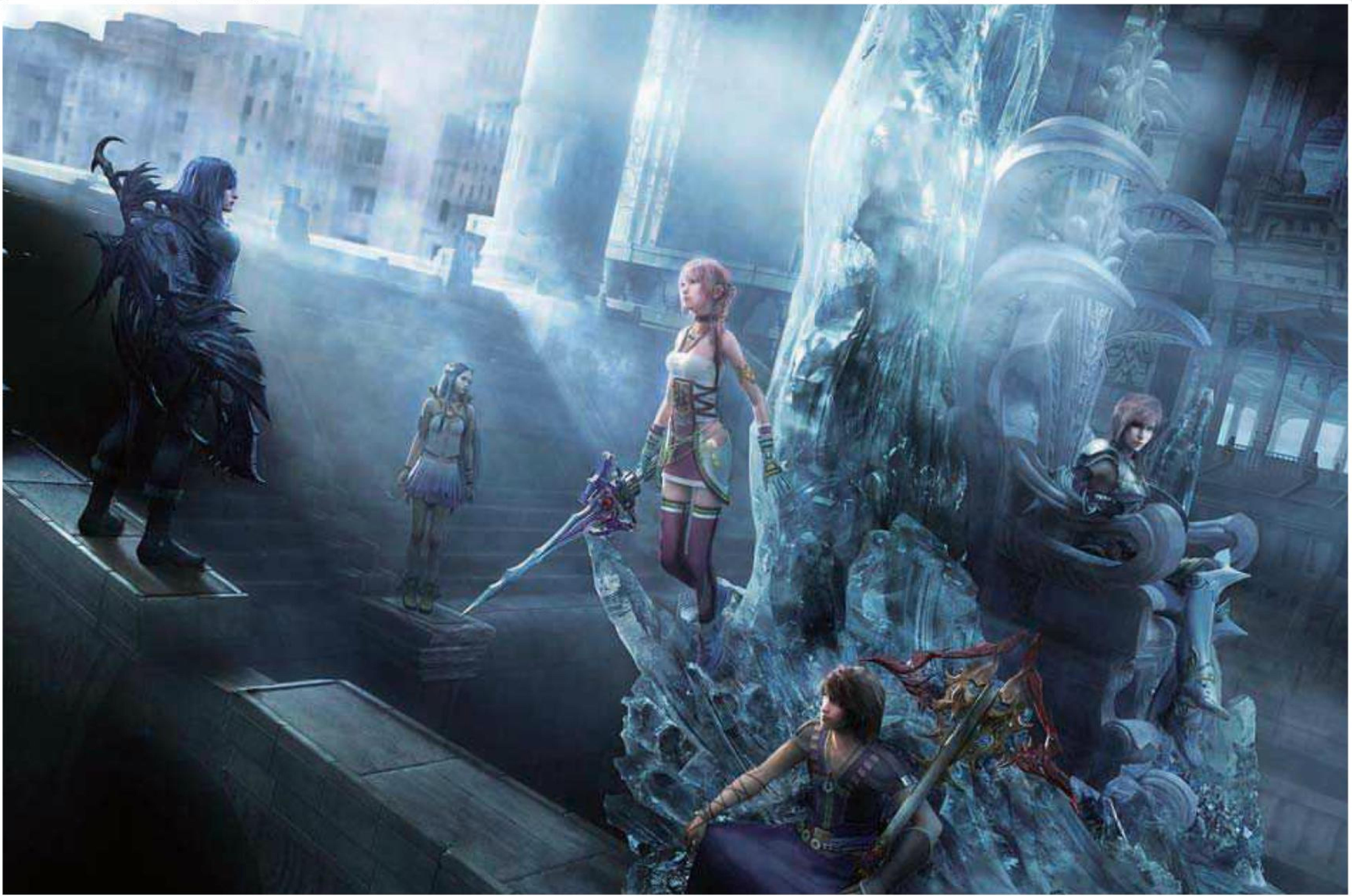
UCG

PS3 专辑

VOL.18

PS3 SPECIAL





PS3专辑

VOL.18 PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：马　骏

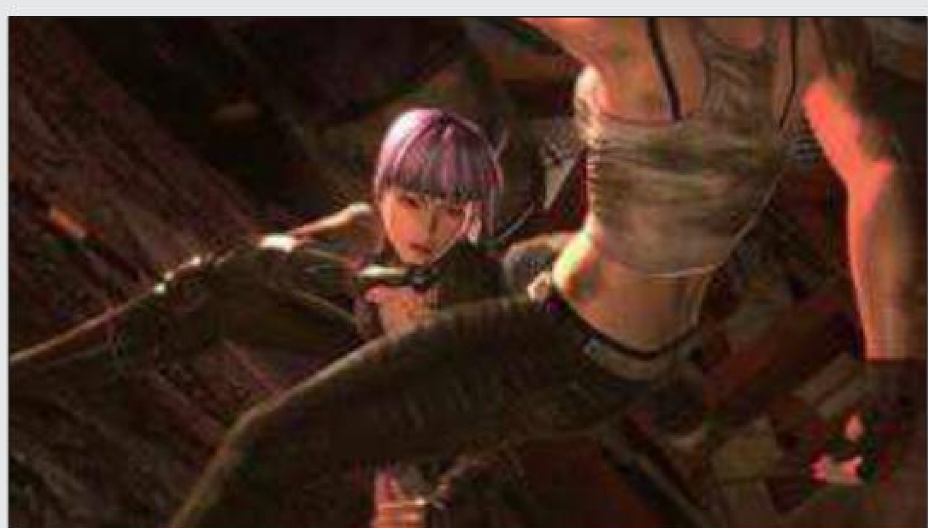


[信息集结]





[特企集结]



[劲作集结]





[攻略集结]



神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视

NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

平井一夫升任索尼集团CEO

事件回放 索尼集团于2月初正式宣布，原SCE社长平井一夫将从4月1日开始就任索尼集团社长兼CEO。原CEO霍华德·斯金格将从6月份开始就任索尼董事会主席，现任主席小林阳太郎将会退休。平井一夫今年51岁，这意味着他将成为索尼历史上最年轻的社长。本次平井一夫就任CEO是由斯金格举荐的，斯金格同时希望平井一夫在6月份的股东大会上正式入主董事会。

霍华德·斯金格在官方声明中说："3年前我开始与董事会一起着手接班人计划，2009年2月，我们指定了新一代的领导人成为我的管理团队。平井一夫就是其中之一，他所掌管的PS和网络娱乐事业成绩斐然。平井是一位有全球视野的管理人，熟悉高科技和云计算领域，非常注重内容业务，数字转型是他的第二天性。我将尽我所能帮助平井，这次接班必将成功。我很荣幸向董事会推荐他为社长兼CEO，因为他已做好准备，现在就是改变的最佳时机。"

平井一夫在自己的声明中强调今后的主要方向是推动核心电子业务的发展，主要是数码成像、智能手机、游戏等，并盘活电视机业务，加速创新，创造新商业领域。



背景解析 平井一夫无疑是近年来索尼集团升迁速度最快的高层管理者，之所以能这么快爬到顶点，主要原因可能是两点：首先是因为他是最具国际化视野的索尼高层之一，曾常年在美国SCEA工作，英语水平几乎达到美国本地人的水平。在日系电子厂商全系没落之时，霍华德·斯金格希望让索尼抛弃传统日企的经营理念，换上欧美思维。但他的多次改革遭到了日系高层的重重阻力，同时精通日语和英语的平井一夫更能带领那些保守的日系高层走向国际化；此外，平井一夫在SCE有十几年的管理经验，而SCE至今仍是索尼集团中在数字化技术方面最成功的部门，在平井一夫的带领下，SCE也逐渐走出了PS3的危机。向数字化转型是索尼集团的首要任务，因此斯金格和索尼董事会都希望平井一夫能够凭借其丰富的行业经验带领索尼实现转型。

PS3游戏热销，成为NBGI绝对主力

事件回放 根据Namco Bandai集团公布的本财年前三个季度（2011年4月1日至12月31日）财务报告，这9个月的时间里，集团总销售收入为3234亿日元，比上财年同期的2880亿日元大幅提升。运营利润更是从166.16亿日元大幅提高到307.83亿日元。目前Namco Bandai已经将全年销售额预期从4200亿日元上调到4400亿日元。运营利润预计为315亿日元，远高于之前预期的250亿日元。



在Namco Bandai的游戏业务方面，期间在日本地区表现最出色的是《无尽传说》，该作销量已经超过76万套。PS3与PSP游戏为Namco Bandai带来了最丰厚的收入，PS3游戏总销量为392.8万套，共14款游戏；PSP游戏共15款，总销量280.4万套。其次分别为NDS（14款，共215.1万套）、Wii（7款，共170.4万套）、X360（14款，153.9万套）以及3DS（9款，共127.1万套）。

背景解析 对于NBGI来说，本财年是PS3游戏大收获的一年。不仅前三个季度有着傲人的成绩，在第四个财季里《海贼无双》更是气势惊人。据《日经》报道，NBGI副社长鹈之泽伸透露，截至3月15日《海贼无双》在日本和亚洲其他地区的总计销量已经超过90万套，很快将会成为《海贼王》相关游戏的首款百万大作。另外，《黑暗之魂》全球销量已经超过160万套，其中日本为40万套。鉴于PS3游戏的出色表现，NBGI的新作主力必将进一步向PS3倾斜，新作的分量与数量都将不断提高。

Namco Bandai集团全面整合大幕拉起

事件回放 Namco Bandai集团宣布将启动“Namco Bandai ID”会员服务，该服务是将集团旗下的各种会员服务整合为一个统一的账号。目前Namco Bandai集团旗下有50多种不同的会员服务，涵盖网络视频点播、玩具连锁店会员等。今后这些服务都将统一为单个的“Namco Bandai ID”，而该统一会员服务是由Namco Bandai旗下游戏部门NBGI负责。今后该会员服务也会应用于NBGI的下载内容，会员可获得一些免费内容。Namco Bandai预计到下个财年底，该会员服务将会有超过1000万会员，未来三年内增加到3000万。



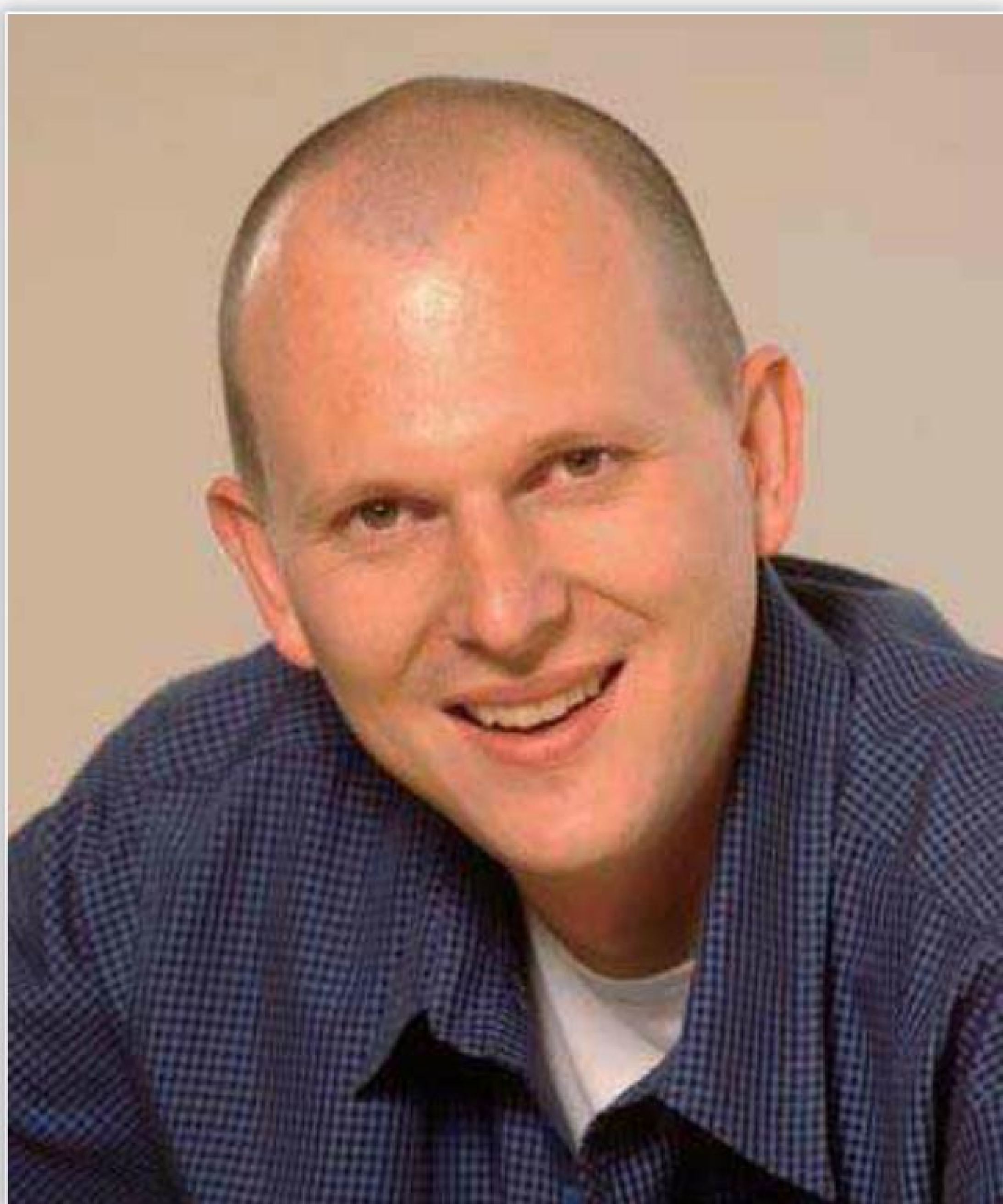
随后不久，NBGI宣布成立“Bandai Namco Studio”，该工作室是将NBGI旗下的《铁拳》、《灵魂能力》、《传说》、《高达》等开发团队聚集在一起，形成的大型游戏工作室，员工数量约1000人。NBGI表示此举将提高其游戏开发效率，并激发创意，同时提高开发团队的技能。

背景解析 Namco Bandai集团最近可谓动作频频，从游戏部门到整个集团都在进行改革。至少从目前的商业成绩来看，Namco Bandai的改革是卓有成效的，去年NBGI已经超越任天堂，成为日本游戏软件市场占有率最高的厂商。在Bandai Namco工作室成立之后，将进一步提高资源的优化配置，提高作品品质。由于目前PS3正在成为NBGI的首要支持对象，已达千人规模的Bandai Namco工作室相信会有令人惊喜的PS3大项目。

前SCE WWS总裁菲尔·哈里森投奔微软

事件回放 在2007年的SCE高层大地震中，除了久多良木健离去之外，还有一个灵魂人物也离开了SCE——那就是担任SCE全球工作室（WWS）总裁的菲尔·哈里森（Phil Harrison）。他离开SCE后相继担任Atari总裁和伦敦一家风险投资公司的合伙人。最近，微软宣布已经聘请了菲尔·哈里森担任互动娱乐部欧洲分公司的副总裁，掌管微软游戏工作室的欧洲分部，统领Lionhead、Rare和Soho Productions工作室。实际上，菲尔·哈里森相当于顶替了Peter Molyneux的职务。

微软发言人说：“菲尔担任互动娱乐部领导人之事与Peter的离职完全无关，菲尔将会带领微软游戏工作室在欧洲的运作，以及互动娱乐部欧洲事业更广的业务层面。”也就是说，菲尔·哈里森的管辖范围比Peter Molyneux更广，Molyneux在Lionhead担任的职务已经由原Lionhead首席运营官Mark Webley顶替，其“创意总监”的职位目前依然空缺。



背景解析 在2007年菲尔·哈里森的辞职曾轰动一时，有人说他是在高层斗争中落马，也有人说PS3初期游戏阵容的极度匮乏是其引咎辞职的原因。不管怎样，作为原SCE第一方游戏的最高指挥官，以及与第三方打交道的主要高层，对于PS3初期的游戏阵容问题，哈里森确实有不可推卸的责任。而且他大力主导打造的Home计划如今看来也是相当失败、而且亏损严重的项目。不过作为SCE最大的竞争对手，微软将菲尔·哈里森招至麾下又有着非同寻常的意义。他可能会利用自己的业界人脉将原索尼系的人才与作品拉拢到微软。

《烈火战车》开发商陷困境，制作人离职

事件回放 在《烈火战车》即将发售之时，其开发商“吃睡玩”工作室却发生重大人事变动。据该工作室所在的盐湖城当地媒体报道，《烈火战车》发售之前吃睡玩工作室已经开始大裁员，有8名重要开发人员离去。目前吃睡玩的员工数量为26人。至于这家工作室的未来，报道称今后他们将专注于开发手机游戏，主要面向iOS平台。



在吃睡玩离去的开发人员中，包括该公司创始人、《战神》系列”及“《烈火战车》系列”缔造者David Jaffe，他本人在自己的微博中说：“关于我今后将会开发休闲游戏的传闻是严重的夸大其词。”他表示将会在吃睡玩待到《烈火战车》发售之后再离去，接着他将在圣地亚哥开办一家新工作室。他说：“我完全不打算开发《FarmVille》和《愤怒的小鸟》那种游戏。”

吃睡玩工作室虽然是在盐湖城，David Jaffe本人却是在圣地亚哥办公，他长期通过网络指挥《烈火战车》的游戏制作。他表示现在的游戏规模都太大了，他很怀念每天面对面地与开发团队共同奋战，这是他决定在圣地亚哥开设工作室的主要原因。

背景解析 虽然David Jaffe矢口否认吃睡玩的裁员和他的离去与游戏销量有关，但是《烈火战车》的销量确实令人失望。当初该作曾经在索尼E3展前发布会上作为压轴戏公布，而且在PS和PS2时代，“《烈火战车》系列”每次销量都能轻轻松松突破百万，而PS3的《烈火战车》无论在销量还是业界关注度方面都不够高。通常发行商在游戏发售之前一两个月就能通过零售商的订货情况和业界关注度大致推测游戏销量，吃睡玩的裁员与David Jaffe的离去也许与《烈火战车》的订货情况不理想有关。

PS3破解“大神”因携带大麻被捕

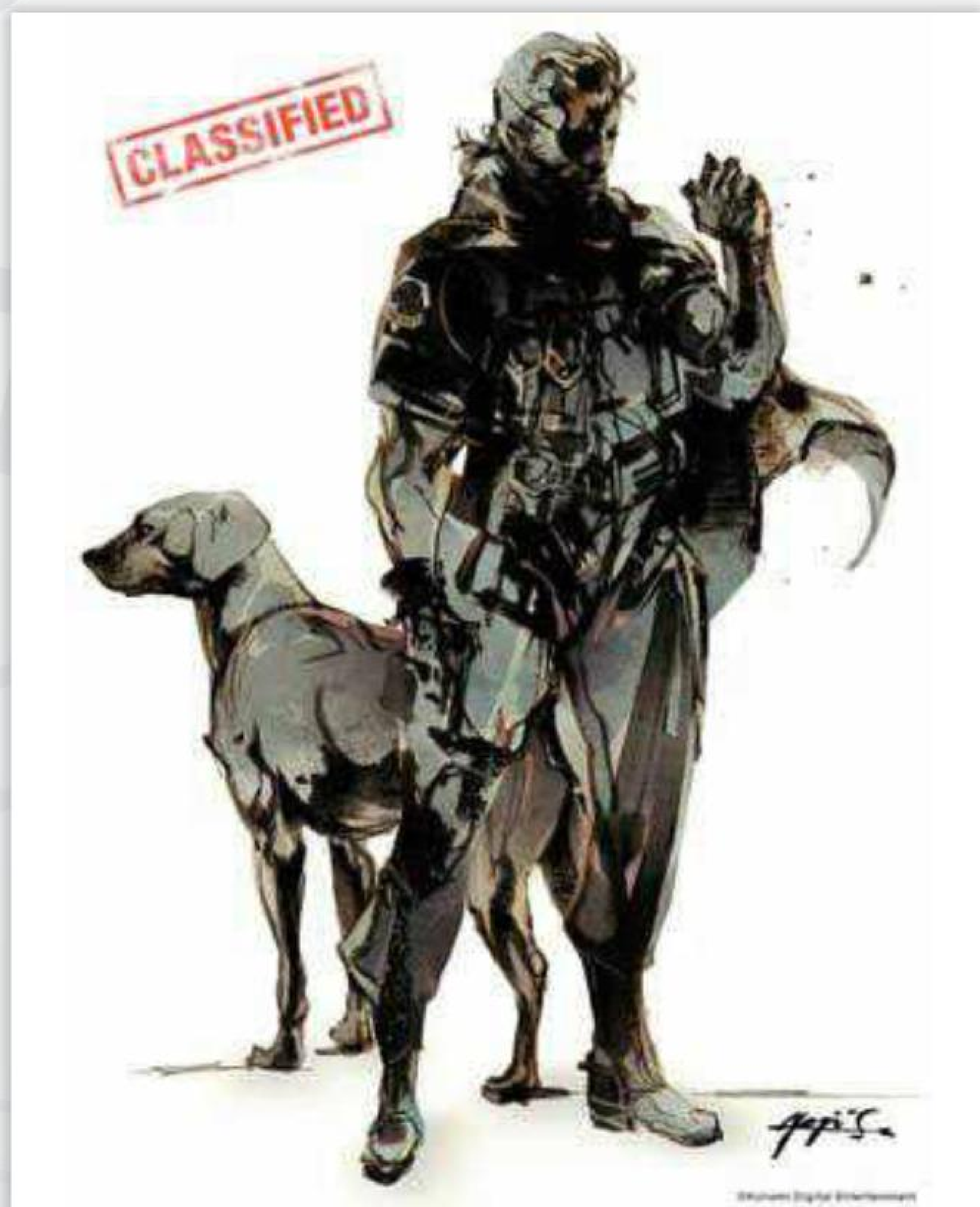


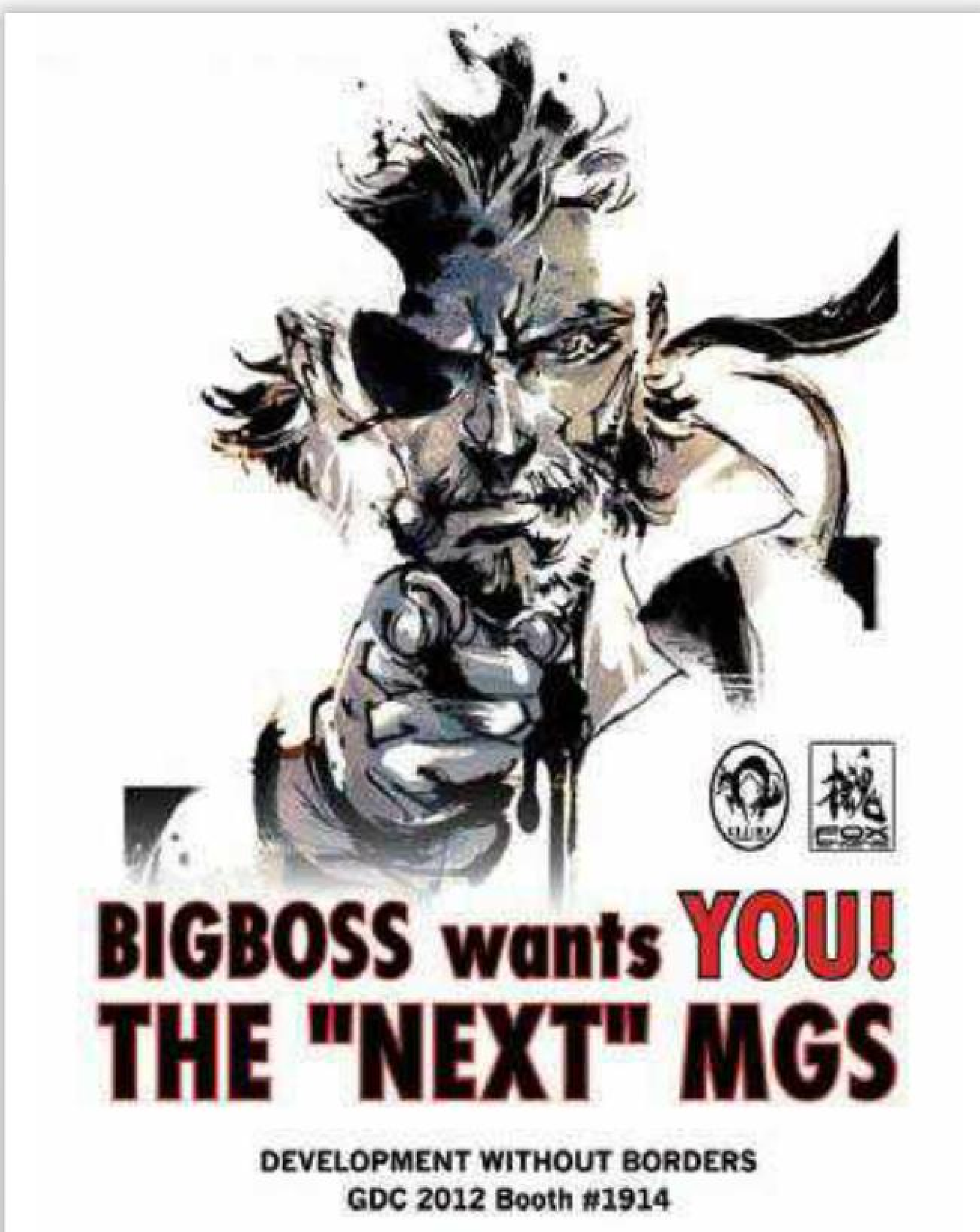
事件回放 据报道，PS3破解的重要人物George Hotz（GeoHot）最近被曝因吸毒而被捕。GeoHot是在前往参加奥斯汀的某个会议时，在检查站附近被抓捕的。当时美国国土安全部的工作人员利用警犬队每辆车进行了搜查，结果在GeoHot的车上发现了大麻。其实GeoHot在加州持有医用大麻的携带许可，但是德州并不承认这种许可证，因此在德州携带医用大麻属于违法行为。目前GeoHot已经被起诉，保释金至少要1500美元。据报道，最近GeoHot正在参与谷歌和Facebook的多个研究项目。

背景解析 去年GeoHot因为对PS3的长期破解行为而遭到索尼起诉，后来宣布从此不再破解PS3，此事成为黑客集体攻击PSN的导火索。GeoHot金盆洗手后PS3的越狱进展一度停滞，但是没过多久还是有人继承了他的衣钵。PS3新作仍然是逐一陷落。看来“道高一尺，魔高一丈”的说法在盗版领域总是成立的。

《潜龙谍影5》将于2013年发售?

事件回放 据《日本证券日报》报道，野村证券预计Konami表现出色，下财年运营利润将会增长24%，达到520亿日元。对于2014财年，即2013年4月至2014年3月，野村证券预测Konami将在此期间推出《潜龙谍影5》。到时Konami的运营利润可进一步增长15%，达到600亿日元。野村证券对Konami看好的主要原因是社交游戏方面，而传统游戏的销售额预计会低于预期。





另外，Konami 最近开始在官方网站上为“下一个 MGS”招聘开发人员，工作地点在东京或美国加州。同时放出的还有两张设定图。虽然Konami 并未表示本作是否《MGS5》，但是其为系列正统续作的可能性很高，已确定采用的是FOX 引擎，面向“高端家用机与 PC”。

背景解析 如果《MGS5》真是在2013年发售，那么根据该系列的传统，Konami一定会在今年正式公布该作。最近的很多迹象都表明小岛秀夫正在开发《MGS5》，首先是他不断在自己的微博上发布新作屏摄图，从中可以看到他的新作仍然是现代军事题材，而且可能有潜入成分。而且因为《潜龙谍影崛起》的开发交给了白金工作室，原本开发该项目的人员就可以参与小岛秀夫的新作开发，使其能加快进度。而小岛秀夫最近也对外表示，如今的业界处境很难创造新系列，因形势所迫他也许还得继续开发《MGS5》。

《龙之信条》日本销量“绝对能超过百万”?

事件回放 《龙之信条》制作人伊津野英昭日前表示，他相信《龙之信条》仅在日本的销量就能超过100万套。他说：“在日本我们绝对能卖100万，我们知道这个目标是可以实现的，我们有相应的保证。但是在全球范围就不一样了，我想着就是很多日本开发商对国际市场感到犹豫的原因，因为他们没有成功的保证。”



看来 Capcom 对《龙之信条》的期望值还不是一般的高，伊津野英昭表示他希望本作全球销量能达到 1000 万套，虽然他知道这个目标很难实现。Capcom 方面之所以认为日本地区的百万目标能够实现，是因为他们相信《怪物猎人》的玩家们会欣然接受这款与之相似的作品。制作人小林裕幸说：“虽然动作不大一样，《怪物猎人》玩家们会发现很多标志性的 Capcom 动作要素，他们会非常喜欢的。”他还表示本作的主线流程大约为 50 小时，加上分支任务，总游戏时间超过 200 小时。

背景解析 “全球销量超过千万”这个目标显然只是Capcom的一个宣传口号，实现的可能性微乎其微，玩家也不必当真。此前Capcom向投资者发布的《龙之信条》销量目标为150万套，不过这只是当时所谓的“财年内销量目标”，而当时《龙之信条》的计划上市时间是2012年3月份，距离其财政结算日可能只有半个月的时间。Capcom从未公布对《龙之信条》的最终累计销量目标，现在看来，本作的日本地区销量目标可能真是100万以上。Capcom可能希望本作像《怪物猎人》一样通过口耳相传效应成为一部长卖的游戏，在今后漫长的时间中销量逐渐累积到百万以上。鉴于当前X360在日本已经可以忽略不计，如果《龙之信条》销量真能在日本突破百万，那对PS3将会是一个重大利好消息，意味着一个《怪物猎人》般影响力的新系列将在PS3上冉冉升起。

《暴雨》开发商惊人新技术挑战PS3极限



事件回放 《暴雨》开发商Quantic Dream在3月份的游戏开发者大会上公开了一段名为《Kara》的技术演示，以其逼真的表情演出获得业界绝赞。这段DEMO讲述的是某个制造性爱机器人的基地无意中造出了一个具有思想的机器人，于是操控者想要将其拆解，惊恐的机器人绝望地哀求他放过自己，她的眼神与表情都极其传神。这段DEMO是在PS3上即时运行的，不过Quantic Dream表示它并非来自实际游戏。

Quantic Dream 的 David Cage 表示，《Kara》是使用他们的新引擎运行的，该引擎目前仍在开发与完善之中，目前只完成了一半的功能，最终成品将会更惊人。他说："有很多人在做一些有趣的或者不同的东西，但是我相信我们正在尝试的东西是独一无二的。我们正在制作的是面向成年人的真正的互动娱乐。"目前可以确定的是，Quantic Dream 使用其新技术开发的新作将会是 PS3 独占。但是 David Cage 强调，无论在角色、世界观还是故事方面，《Kara》都跟他们的最新作没有任何关系。展出《Kara》的目的，是向外界展示 Quantic Dream 最新的动作捕捉技术。在《暴雨》中，配音与动作捕捉是分开进行的，所以角色演出方面还是显得有些不自然，而《Kara》的表演是实时进行录制的，与电影《阿凡达》相似。



背景解析 多年前Quantic Dream也曾演示了一个强调表情与动作的技术DEMO，其所用的技术变成了后来的《暴雨》。相信这段《Kara》也代表了Quantic Dream新作的技术方向。David Cage表示，一年前他就和索尼的人讨论过《Kara》的概念，当时索尼方面对于PS3能否实现《Kara》的概念也没有把握，结果"我们用了一年的时间使得展示出来的东西比当时讨论的好一千倍"。因此，Cage认为："我们还远远没有看到PS3的潜能，它是一部极为强大的主机，还有很大的发挥空间，大家都将感到惊讶。"





新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

经典米奇2 二人之力

发行商： Square Enix
发售日： 2012下半年

前作为 Wii 独占的《经典米奇》续作将会跨平台，知名制作人 Waren Spector 将首次为 PS3 玩家带来颠覆传统的米老鼠大冒险。

在本作中，米老鼠将重返荒废国度，前作中出现的场所因为各种天灾的影响已面目全非，而且会有大量新场所可供探索。玩家仍然是使用米老鼠的画笔来改变世界。本作将会实现全程语音，新增的双人合作模式可以随时加入或离开。单人玩时操作的是米老鼠，幸运兔 Oswald 将会在 AI 控制下提供帮助。前作遭到诟病的视角问题将会在本作中得到改善，负责开发的 Junction Point 工作室在视角方面进行了超过 1000 项的设定调整。

刺客信条III

发行商： Ubisoft
发售日： 2012年10月30日

《刺客信条》系列"的终结篇终于确定！《刺客信条 III》将会以美国独立战争为背景，玩家的舞台不再是中世纪的欧洲或中东，而是美洲新大陆上的蛮荒世界。本作的新主角自称"康纳"(Connor)，其本名为"Ratohnhake:ton"。他的父亲是英国人，母亲则是美洲土著，他在北美洲本地的莫霍克一带长大成人。游戏的时代背景跨度为 30 年，华盛顿、富兰克林等独立战争时期的名人都将登场。而且由于采用了全新引擎，本作将会描绘独立战争的壮烈场面，同屏人数可以达到数千人。与之前相比，本作最大的改变是主角将会在野外行动，而不是像过去那样以历史名城为主要舞台。本作光是荒野地带的地图规模就达到《刺客信条 兄弟会》整个地图的 1.5 倍。参天古树取代了大教堂，成为荒野中的"地标"。而主角康纳就像潜伏在丛林中的野狼，英国红衫军就是他的猎物。本作使用了 Anvil 引擎的改良版，号称将会在本世代主机上作出次世代的画面，其画面表现力绝对值得期待。此外，康纳的动作也会比过去的系列作更加流畅，新增了情景攻击动作，也就是根据特定情形会变化为不同的动作。全新的动态镜头系统将会在战斗时很自然地转到最佳角度。



Sleeping Dogs

发行商： THQ
发售日： 2012下半年

去年，Activision宣布取消United Front开发的《GTA》式游戏《真实犯罪 龙头》，之后不久Square Enix宣布取得该作发行权。但是因为Activision拥有《真实犯罪》的商标权，所以Square Enix将该作更名，并修改了部分游戏内容。如今该作以《Sleeping Dogs》的新名字闪亮登场。本作仍然是以香港为舞台，主角Wai Shen是一位卧底警察，打入黑社会内部寻找犯罪证据。本作强调的是香港动作电影般的战斗系统，有充满电影感的终结技，而且要善于利用场景中的物体，比如电话亭、冰箱门等。



工作室新作

发行商： Gust
发售日： 2012年6月

在PS3上人气颇高的“《工作室》系列”即将公布新作，该作的项目代号为“Project A14”。最近在秋叶原举办的电击游戏展期间，Gust透露了一些细节。本作并非之前的“阿兰德系列”，启用了新人设。在活动中仅公布了主角的轮廓黑影，可以确定的是主角两姐妹的关系在剧情中十分重要。至于游戏的主题是“约定的开始”，包括主角姐妹的约定，以及开发商与玩家之间的约定。





荣誉勋章 战士

发行商： EA
发售日： 2012年10月

去年EA用《战地3》对抗《现代战争3》，今年将会用《荣誉勋章》新作对抗《COD》新作。《荣誉勋章 战士》使用的是《战地3》的霜寒2引擎。前作的单人与多人模式是由不同的工作室使用不同的引擎制作，而本作全部由Danger Close制作。

本作在剧情上仍然是围绕Tier 1特种兵们的战斗经历，聘请了真实的Tier 1战士Nate担任剧情顾问。游戏中的任务是根据史实改编，同时会从更为人性化的角度展现士兵们的另一面，剧情会更有感染力。由于引擎的进化，在本作中会看到更多细致入微的画面细节，比如树枝摇曳、木屑纷飞、纸张从桌面上飞起等。本作在任务执行过程中会有更多的选择，比如想要进入敌人占据的某个建筑的时候，可以有很多方法，可以将门踹开，也可以用C4炸弹、闪光弹等。本作新增了核心模式，是面向核心玩家的高难度模式，锻炼玩家的一枪毙命等能力。至于本作的多人模式，除了Tier 1外，还有英国的SAS、澳大利亚的SASR、德国的KSK和波兰的Grom等。本作还有多人合作模式，不过无法以合作方式完成整个剧情流程。



小小大星球 卡丁车

发行商： SCE
发售日： 2012年内



已经流传了一段时间的《小小大星球 卡丁车》终于获得索尼的证实。索尼宣布《小小大赛车》的开发商United Front Games正在开发《小小大星球 卡丁车》，Media Molecule也提供了支援。

与《马里奥赛车》等卡丁车游戏一样，本作是一款以“互相陷害”为乐趣的赛车游戏，有丰富多样的游戏模式，还有以完成多种目标为目的的任务、BOSS战以及迷你游戏。玩家可以对麻布仔、卡丁车等进行定制，也可以通过关卡编辑器创造自己的赛道、制定自己的赛车规则，然后在网上共享自己创造的赛道。本作支持3D画面以及PS Move。

机动战士高达 战斗行动

发行商： NBGI　**发售日：** 2012年6月

本作是NBGI发型、B.B. Studio开发的一款免费网游，将免费提供下载，免费游戏，通过付费下载内容盈利。本作是一款6对6的机器人战斗动作游戏，两队玩家分别扮演吉翁军和联邦军。游戏中不仅要操作高达进行战斗，有时还要控制机师行动，主要是用修复包维修自己的机体，也可以驾驶朋友的机体。战斗结束后将会获得可用于改装的零部件，机师的装束也可定制。



新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

600万 时代华纳旗下的游戏部门WBIE公司近日宣布，史上最受好评的超级英雄游戏《蝙蝠侠 阿克汉姆城》目前累计出货量已经超过600万套。由于本作的畅销，时代华纳的娱乐部门业绩大幅提升，在截至2011年12月31日的财年里营业额达到了126亿美元，同比提高了9%。

4000万 Activision近日表示，《COD》系列”目前每月的活跃玩家数量超过4000万，其中有一半都是来自《现代战争3》。此外，Activision的“COD Elite”网络服务已经有700万用户，其中150万缴纳了年费。

9000万 SCEA开发商关系部经理Ted Regulski透露，目前PS3、PSP和PSV的PSN账号总数已经超过9000万。他还表示，比起任天堂和微软，索尼在PSN的权利金比率方面更加优惠。

另外，SCEA的外派技术支持人员Gabe Ahn宣布迄今为止PS Move的出货量已经超过1050万个。对索尼来说，PS Move已经获得成功。未来他们将进一步强化对PS Move的支持。

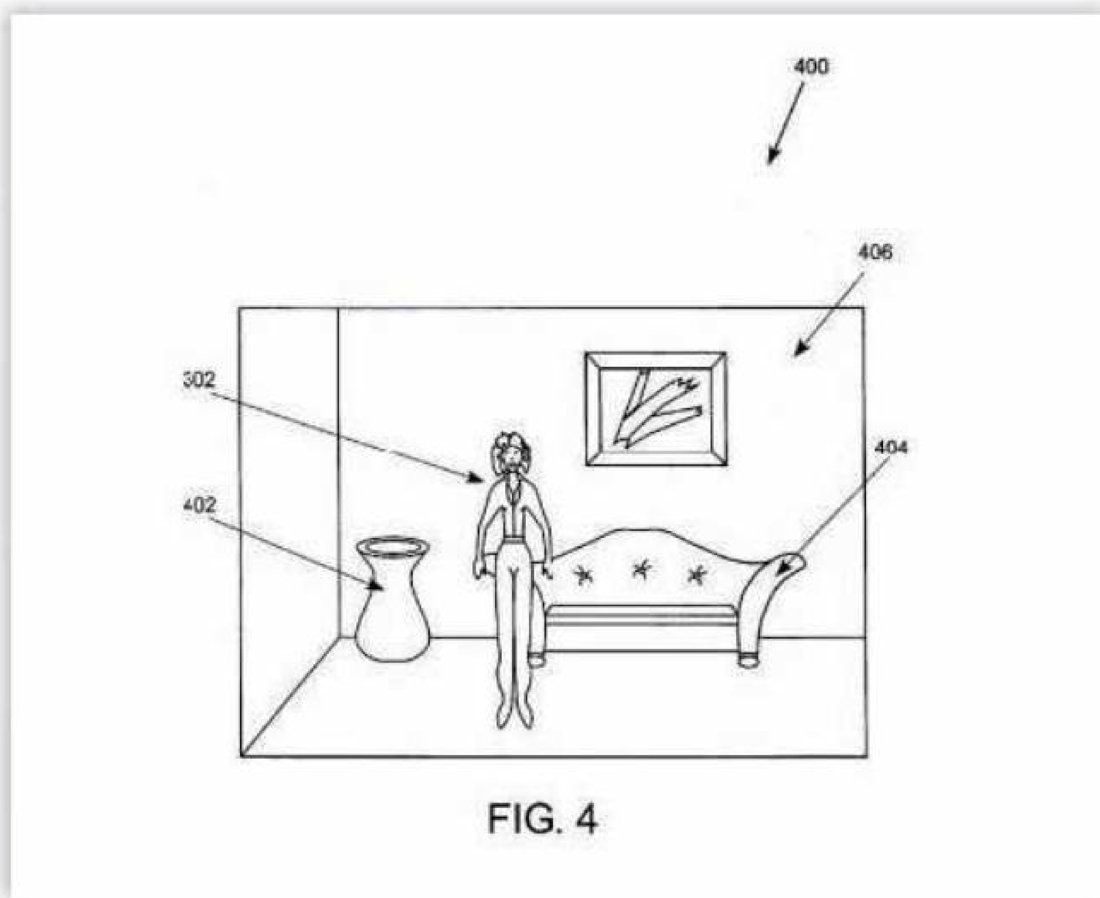
流言蜚语

《战神IV》全网络双打?

英国《PSM3》杂志的传闻称《战神IV》将于2012年发售，而且游戏中将会有在线双人合作模式，玩家可分别控制奎托斯和他的弟弟，战斗的目标是逃出地狱。不过也有传闻说本作将会在2013年2月发售，南非游戏零售商BT Games最近开始接受《战神IV》的预订，其给出的发售时间是2013年2月。此前BT Games曾准确披露了《质量效应3》多人模式和《杰克与达斯特 高清合集》等消息。

索尼开发PS3版Kinect?

最近索尼的一项新专利资料在网上曝光，该专利的提交者正是SCE的EyeToy创造者Richard Marks。根据专利描述，该摄像头能够像Kinect一样侦测玩家在三维空间中的位置与动作，而不是像EyeToy那样只能对拍摄到的平面影像进行分析。也许这意味着SCE会为PS3推出自己的Kinect？



《黑手党3》跻身巨作之列?

据英国媒体报道，2K Games旗下的捷克工作室目前正在开发《黑手党3》，同时也在帮助Rockstar开发《GTAV》。据传2K捷克参与《GTAV》的开发已有将近1年的时间，他们负责的是游戏中的动作与过场动画部分。同时，Rockstar方面也向《黑手党3》提供了资源共享，Take-Two正准备将《黑手党》打造成又一个顶尖游戏系列。

《恶魔战士4》将登场?

据传Capcom经典格斗游戏系列新作《恶魔战士4》开发至今已有一年时间，由《街头霸王IV》的小野义德担任制作人，使用的也是《街霸IV》的引擎。此前Capcom已经被证实注册了《恶魔战士4》的商标。

《虹吸战士4》降临?

英国游戏杂志《Play》的传闻版块中声称，《虹吸战士4》与《战神IV》即将公开，并将于今年末发售。据称《虹吸战士4》由SCE伦敦工作室开发，还有一个PSV版由Sony Bend工作室开发。

PS4采用AMD芯片?

据《福布斯》杂志报道，前AMD员工透露PS4可能会采用AMD的图形芯片技术。随后不久，Kotaku的报道称PS4会放弃索尼自己的CELL处理器技术。对于这些传闻，索尼一律不予置评。

神机短消息

■Capcom将《丧尸围城2》开发商Blue Castle工作室收购后将其更名为Capcom温哥华工作室，目前该工作室正在开发一款原创新作，类型为“第三人称视点动作类”，Capcom正为本作招聘设计主管。

■最近Rockstar的主力工作室、位于爱丁堡的Rockstar North在公司网站上放出了招聘声明，招聘的是“次世代主机”的游戏开发者。Rockstar North目前正在全力开发《GTAV》和PS3的《Agent》。

■Epic Games副总裁Mark Rein近日表示，“虚幻引擎4”计划于今年末公开，他说：“今年底，大家看到虚幻引擎4之后将会感到震惊，它将会产生深远的影响。”

■《荒野大救赎》开发商Rockstar圣地亚哥工作室最近在游戏业界网站Gamasutra发布了招聘广告，为其某个“开放世界”的新作项目招聘程序员，这意味着《荒野大救赎2》有可能已经在开发中。

■据电影新闻网站Deadline报道，索尼电影将拍摄《烈火战车》的电影版。索尼电影已经与《恶灵骑士2》的导演Brian Taylor签约，将以7位数的酬劳聘请其撰写剧本以及为本片执导。

■Konami宣布《潜龙谍影Online》将于其上线4周年之际结束运营，即2012年6月12日。Konami表示，本作原本的计划是运营3年，但是因为玩家的热情支持，因此延长到4年。

■2K Games日前确认，《生化奇兵 无限》将于今年10月16日发售。本作的PS3版将利用蓝光光碟的大容量优势，在其中免费附带《生化奇兵》一代原版。此外本作也确定将对应PS Move控制器。

■最近一组来自《毁灭战士4》的设定图在网上出现，据传本作已经被取消，不过随后Bethesda方面否认了这一传闻。



■据报道，《杀戮地带》开发商Guerrilla Games的联合创始人Arjan Brussee目前已经辞职，将加入《死亡空间》开发商Visceral Games，担任某未公布新作的执行制作人。

■《如龙》创造者名越稔洋日前被世嘉任命为公司的首席创意官，这意味着他作为世嘉首席制作人的地位已经确立。

■《战神》PSP版开发商Ready at Dawn（RAD）最近开始为其新作招聘，这是一款第三人称视点动作冒险游戏，将会是原创新作，面向的是“次世代家用机”。据传该作可能是一款类似于《未知海域》的游戏。

■Capcom美国分公司的Christian Svensson日前表示，《生化危机6》的市场反应非常热烈，超过了之前的任何一作，正在成为系列有史以来预订量最高的游戏。

■Insomniac Games宣布将在PS3上推出《瑞奇与叮当 高清合集》，本作将会收录PS2上的三部《瑞奇与叮当》，画面解析度升级到1080p，并支持3D立体成像，加入奖杯。本作将于春季在欧洲率先上市，北美地区为秋季上市。



■Guerrilla美术总监Jan-Bart van Beek表示，他们正在开发3款新作，分别是：剑桥工作室开发的PSV版《杀戮地带》新作、PS3的《杀戮地带》新作，以及一个全新原创游戏。

PSN 近期下载推荐

文 稀饭 美编 心の永恒

本月的 PSN 上有不少大作的下载内容身影，独占动漫改编大作《海贼无双》正在按每周一次的速度发布单个角色的专属剧本和特殊服装，本作能够使用的角色有 13 个，轮到自己喜欢的角色时，各位玩家们可就要赶紧出手了。同时，由华人制作者陈星汉精心打造的杰作《行》（Journey）也在 PSN 隆重登场，独特的画面风格和别具一格的游戏方式都令人过目难忘，是近期 PSN 上最不可错过的精品下载游戏。让我们一起来看看 PSN 上还有什么吸引人的内容吧。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

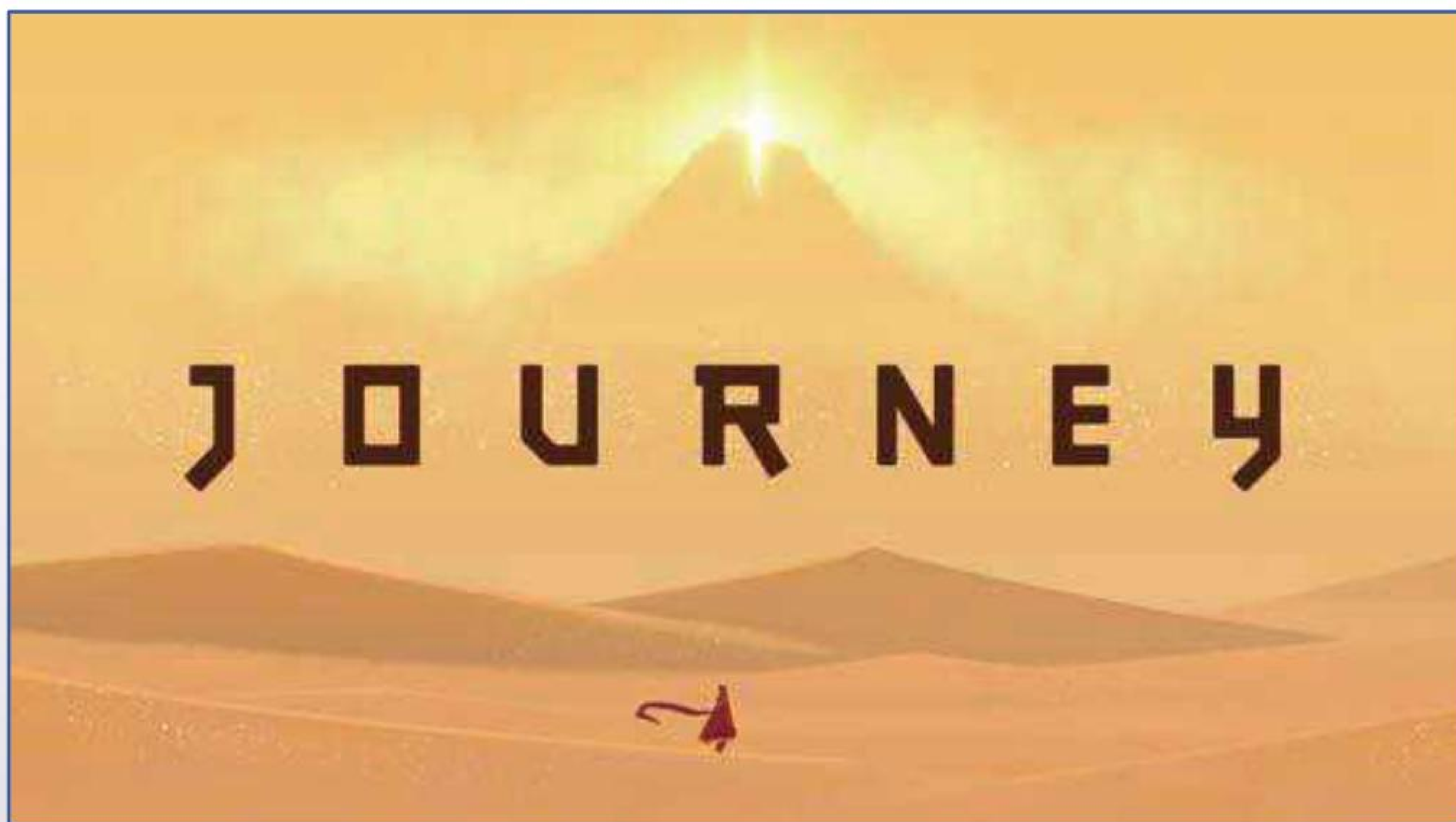
完整游戏 《行》

所在服务器：港服、日服、美服

售价：117 港币、1200 日元、14.99 美元

《行》由知名华人游戏设计师陈星汉率领他的团队为玩家们所呈献的一款精美作品，游戏中，玩家扮演的是一位孤独的行者，走在空无一人的大地上，惟一的目标就是到达远方闪着耀眼光芒的灵峰。游戏的画面非常有特点，场景全部都由简单的主色调和细致的环境元素组成，主角的外貌朴素，但身上披着的厚披风正好暗合了行者的身份。游戏是纯粹的动作游戏，但没有战斗部分，玩家操纵的行者也不会遭遇死亡，只要努力坚持，就可以排除万难到达终点。游戏设有双人合作部分，但是玩家之间不知道彼此的身份，也无法进行言语交流，只能凭借着行者本身能够发出的鸣叫和简单的身体动作来进行交流，相信能够为习惯了联机游戏的玩家们带来不一样的体验。游戏的流程并不长，不过还拥有收集要素供玩家们重复挑战，游戏本身的风格与品质让这款作品更像是一款艺术品，在享受游戏乐趣的同时，还能带给玩家们额外的人生感触，实在是近期不可多得的上品佳作。





PSV推荐 《地狱军团》服装DLC

所在服务器：港服、日服、美服　　售价：免费









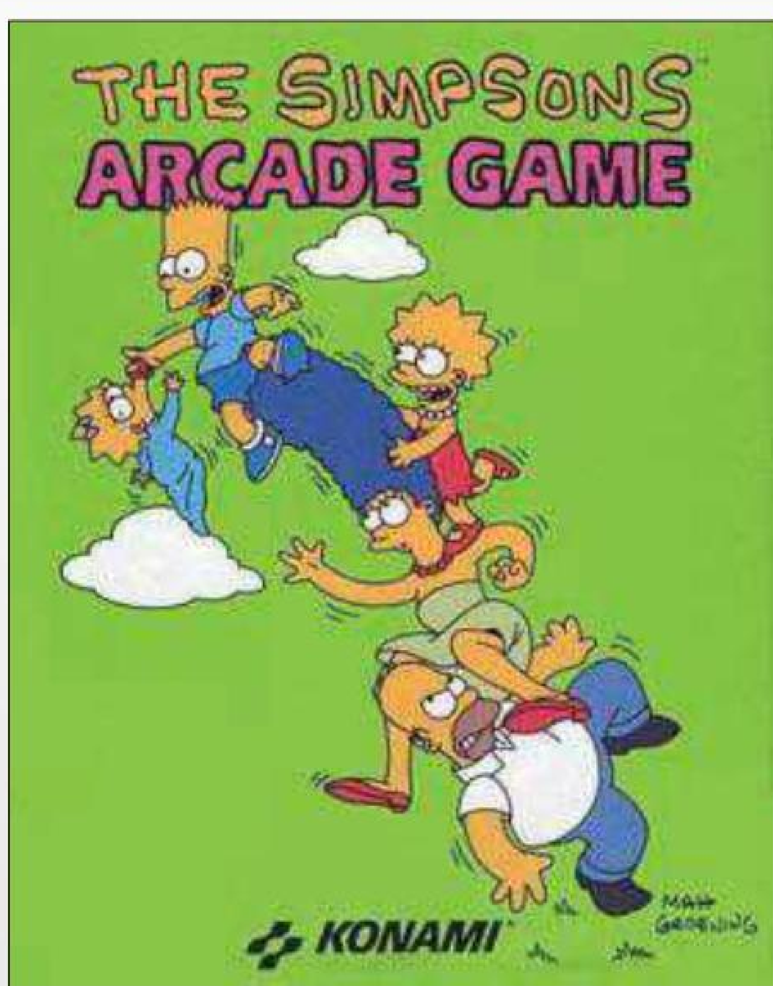


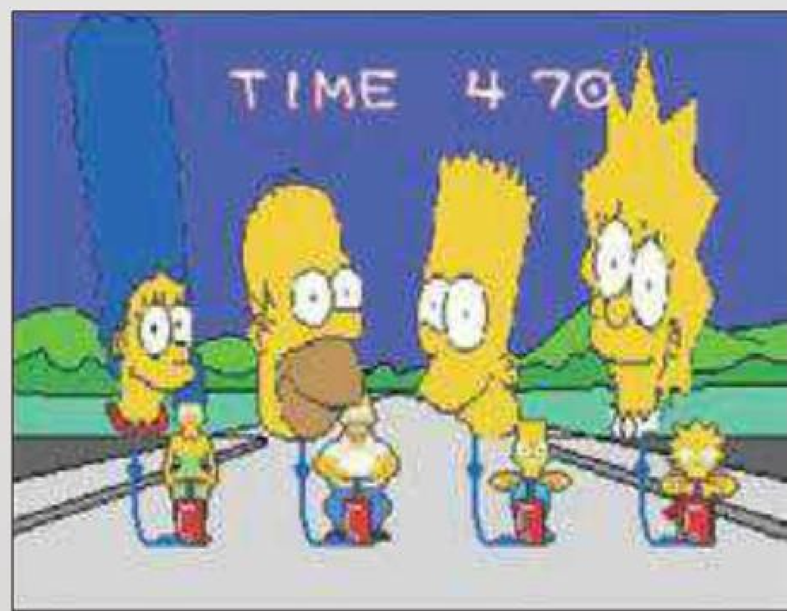
由 SE 发行的《地狱军团》可谓是 PSV 平台上风格最为突出的一款作品，游戏的形式有点类似于任天堂的名作《皮克敏》，玩家同样是要扮演一个指挥官般的角色去操纵一群个体弱小的部下来挑战强大的敌人，但是本作的画面风格带上了浓重的重金属摇滚元素，无论是敌人还是我方扮演的君王都有着极其剽悍暴力的外表，手底下带的哥布林小兵们也是一副面目狰狞的模样，想要在这个游戏里头找到一点能够让人缓冲一下的可爱元素，基本上是不可能的。不过目前日服和港服推出的两个免费 DLC 倒是一定程度上可以满足玩家的愿望，因为这两个 DLC 可以分别玩家手下的哥布林们变成“地狱之蛙”和“地狱南瓜”的模样，虽然跟一般走可爱风格的游戏比起来，这两个外观算不得有多可爱，不过跟游戏的整个风格一比，倒也算得上是萌力十足，想要为自己的地狱军团换换样子调剂下口味的玩家们可以考虑下载。

完整游戏 《辛普森一家 街机版》

所在服务器 :港服　　售价 :78 港币

《辛普森一家 街机版》是1991年发售的街机游戏《辛普森一家》(The Simpsons)的移植版，游戏题材虽然是美国动画《辛普森一家》，但负责制作的却是Konami。游戏是原作动画首款改编游戏，以如今的眼光看来，游戏的素质并不特别高，但对于原作爱好者来说仍然具备相当高的吸引力。为了让本作带给玩家更大的熟悉感，本作请来了动画当中几个主要角色的配音员来为游戏中的角色配音，加上以当时标准来说也算得上活灵活现的人物造型还原度，所以还是非常适合原作爱好者们去游戏一番的。当年这款游戏的街机版也曾被引入国内，许多大龄玩家们应该都还会记得这款作品。本作已经在2月登陆了美服，但港服则较迟，使用港服账户的玩家们可不要错过这个机会，赶紧去重温一下吧。







其他推荐 《海贼无双》DLC配信

所在服务器 : 日服、港服　　售价 :400 日元、40 港币



由NBGI与光荣共同制作的《海贼无双》可谓最近PS3上日式游戏里头的大作，游戏销量惊人，在玩家当中的评价虽然不算特别高，但游戏的爽快感和娱乐性还是得到了充分的肯定。趁热打铁，在制作DLC方面有着丰富经验的NBGI乘胜追击，立刻放出了《海贼无双》的DLC内容，截止到笔者写下本文时，已经放出了四回配信内容，每一回配信内容都包含一个角色的专属剧本和一套该角色专用的服装，玩家既可以两者同时购买，也可以分开购买，不过同时购买会获得一定数额的折扣。目前公布的四回内容当中，第一回是草帽海贼团团长路飞的专属剧本“千人决战”和路飞的武士服，第二回则是航海士娜美的专属剧本“东海海贼团成立”和性感的和服服装，第三回则是剑士索隆登场的，他的服装同样是和服，而专属剧本则是“一击的力量”，目前最新的第四回配信当中，登场的却并非是草帽海贼团的成员，而是人气极高的皇下七武海之一 :女帝波雅・汉库克，她这回将有机会身穿女儿岛上的传统服装出战，挑战自己的专属剧本“冬之山城，恋花开”。目前游戏的配信仍然以每周一次的速度更新着，相信在13个角色都更新了相关的配信内容后还会有其他更为精彩的内容陆续登场，各位玩家们千万不要错过。



其他推荐 《魔法少女小圆 携带版》主题

所在服务器 : 日服　　售价 :300 日元

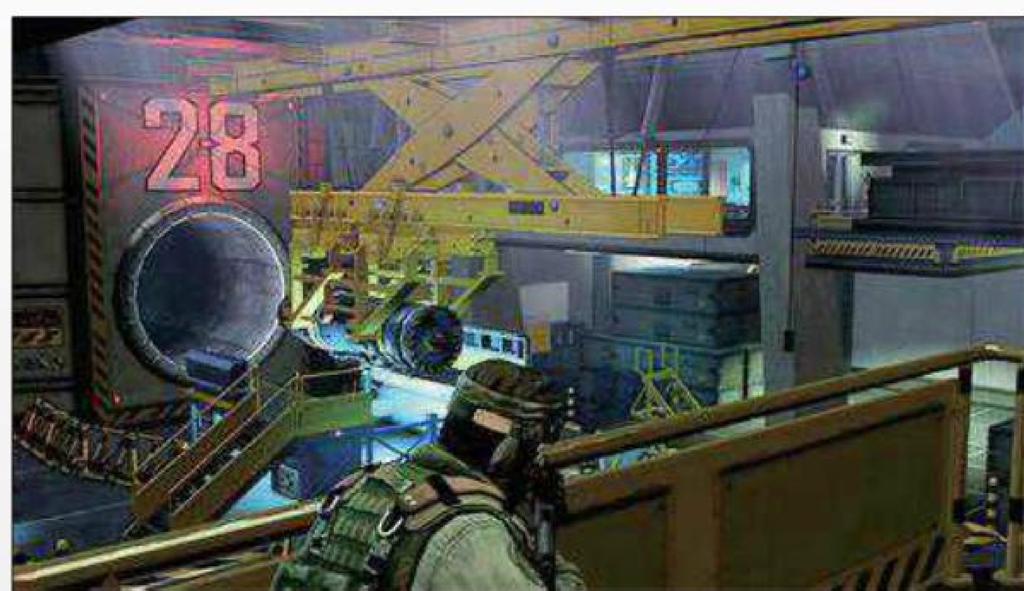
《魔法少女小圆 携带版》是由去年在ACG界引起巨大轰动的人气动画《魔法少女小圆》改编的PSP游戏。游戏剧本由原作的脚本监督虚渊玄检修，苍树梅担任人设，对原作故事的可能性进行扩展。本作的玩法类似于“《风来之西林》系列”等迷宫探索类游戏，随机生成的迷宫再现了原作风格诡异奇特的魔女结界。游戏的流程推进类似于文字AVG游戏，玩家在一天4个时点中选择遭遇的角色来触发不同角色的剧情，并要在从晓美焰转校到决战魔女之夜这段时间中进行多周目游戏，通过反复轮回寻找出解救所有人的方法，最终击倒魔女之夜并迎来大团圆结局。游戏中新增了大量原作中未曾出现的魔女，一些人物并未交代的前传剧情也进行了补完。

随着本作发售，PSN日服提供了五款游戏的PS3主题供玩家们去下载，各位有爱的FANS一定会非常感兴趣。五款主题对应五个不同的游戏角色，分别是鹿目圆、晓美焰、巴麻美、美树沙耶香和佐仓杏子，也就是游戏和原作里头的五位魔法少女，每位角色不但有对应的主题颜色，还有各种有爱的界面元素，非常萌也非常有爱。



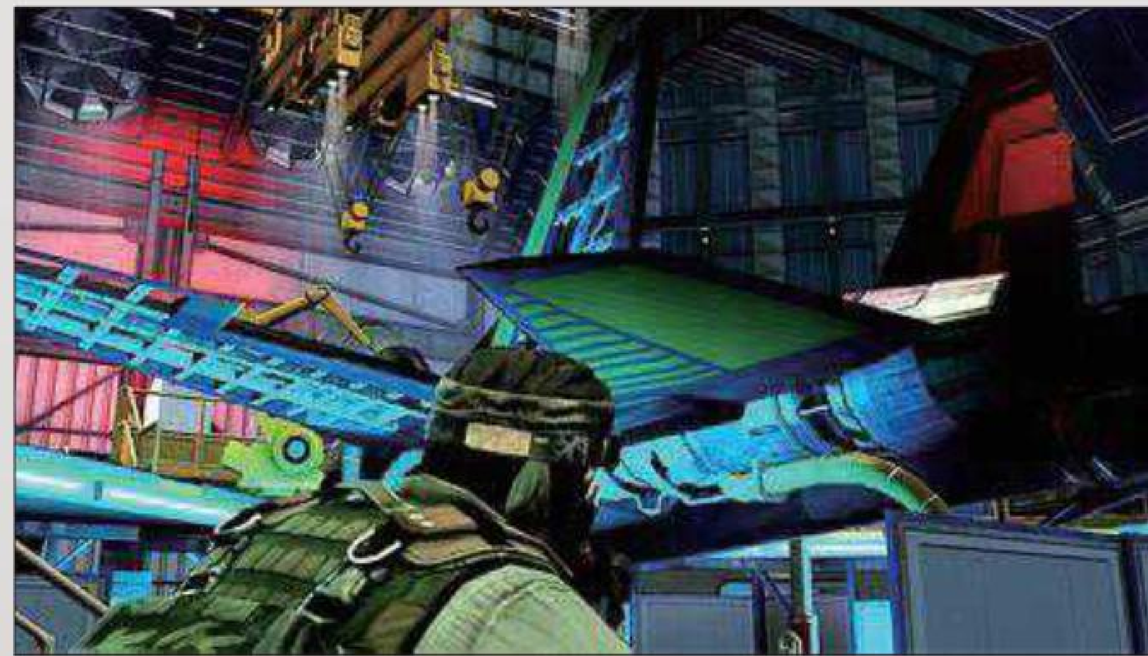
PSV游戏 Unit 13

所在服务器 :港服　　售价 :281 港币



本作是由开发了《MAG》和“《海豹突击队》系列”的Zipper Interactive工作室专门为PSV平台所打造的新作，游戏的形式仍然是开发商所熟悉的第三人称射击(TPS)，而题材则是现实中真实存在的13小队。游戏的形式是任务制，玩家基本上不会碰到任何故事内容，而是会直面一个个任务挑战，这种游戏形式让人想起了“《怪物猎人》系列”。不过《Unit 13》走的可是纯粹的团体作战路线，玩家不能试着如同“《COD》系列”般地当个孤胆英雄以一敌百，而是要谨慎地消灭敌人，以完成任务目标为最大前提，比起胡乱开枪引起敌人的注意，谨慎地潜行，有效地配合战友快速消灭多个敌人才是取胜之道。

游戏作为PSV上的首款第三人称射击作品，很好地对玩家展示了这台掌机的双摇杆设计为射击游戏带来的巨大便利，除此之外，PSV自带的触摸屏功能也在游戏当中得到了应用，玩家可以通过触摸屏幕上的按钮来指挥角色进行更换弹匣、寻找掩体、投掷手雷和安置炸药等动作，而如果觉得这项功能用起来不太习惯，使用游戏本身的默认操作也是完全没有问题。本作的操作手感相当不错，丰富的在线联机内容也保证了游戏的耐玩度，苦于在近期PSV上找不到射击类游戏的玩家可以放心去尝试。





神机 Q&A PS3 常见问题解答

PS3 common issue collection

Q 迫于严重的经济压力，我选择一名玩破解的玩家（不敢跟老婆要几百块钱买一张游戏）。可以我在下好游戏往机器里面拷贝的时候却发现了很奇怪的事情：有时候一个7、8G的游戏往里放一个下午还没放完，有时候容量高达二三十G的游戏却能在相对很短的时间内拷完，请问是不是我的PS3出问题了？还是硬盘或者USB线？（武汉 风神）

A 您的经济压力的来源真是让我们压力山大啊……其实往机器里拷贝游戏的时候影响速度的并不完全是游戏的大小，游戏的文件结构也是问题之一。早先的很多游戏文件结构非常简单（比如《源氏 神威奏乱》），一个压缩包而已，各种荣誉数据包括升级文件都压缩在一个包里面，这种游戏拷贝过程中识别文件的速度非常快，所以几乎可以满速往里拷。而后期的一些游戏，比如《圣恩传说 F》，文件结构很乱，几乎是把所有的文件平铺在根目录下，每个文件或许只有几M或者几K，但是识别这些文件要花很长的时间，所以总的拷贝时间也要更长一些，下回文件之后打开看看文件结构就能大致估算出拷贝时间，并不是机器或者硬盘坏掉了（某个令人深恶痛绝的游戏大概需要十二个小时才能拷完，而容量仅仅10G多一点……）。

Q 我前段时间买了一张《刺客信条 启示录》的日版，里面附带了上网码，但是我输入上网码的时候每次都是输入错误，我检查了好几遍，肯定不是我输入的问题。我是2M网通，是不是跟我网络条件不好有关系？难道是我的上网码已经被别人用过了？（南平 恶少）



A 首先不排除上网码被用过的可能，现在光盘盒封膜技术已经相当完善，把一张二手游戏套上封膜直接当正版游戏卖的事情并不是没出现过，要知道你买全新的价格和人家收二手的价格相差可是很大的……而且很难从表面上看出来。不过大部分商家也不愿意这么做，因为如果不认识业内人士的话，封膜也是一笔不小的开销，而且很麻烦。说不定还卖不出去。另外就是因为部分游戏的上网码跟服务器是对应的。比如日版里的上网码只能让日服账号用等等。一般来讲我们无法判断一个游戏的上网码是否只对应单一服务器，人家也不会在产品说明里说这个，因为外国的玩家几乎不会选择去买跨服务器版本的游戏……所以尽量买对应自己服务器的游戏版本才是正道。

网速跟任何密码输入性质的东西都没关系，这点大可放心。



Q 我有把玩过的游戏卖出的习惯，当然价格肯定比原价低一点我可以接受，不过前几天我去卖《NBA LIVE10》的时候，老板竟然只出50块钱！这也太离谱了吧，要知道当时我可以抢首发五百多块买的。再掉价也应该值个一两百吧！你们快告诉我是不是这个奸商在坑我？（阜阳 高雷姆）

A 很遗憾的告诉您，他可能真的不是在坑您……有几个著名的体育游戏是每年出一作的，《胜利十一人》、《FIFA 足球》，"《NBA 2K》"系列等等，因为大家都知道每年必须出一作新作，所以卖过之后的贬值速度快的惊人，别说是这种出了两三年的游戏，再过两个月就是去年出的新作也会不值几个钱，一般店家收这种游戏的用途也很少，几乎不会有人买，大概用途就是在破解PS3的时候当引盘搭售出去，或者……等奖杯迷来收？这个概率也太低了。所以这种游戏以后还是自己收藏为好。

Q 我原来是2M的网，无论是下载还是网战都略不给力，前段时间我们这里办活动，办网和升级都超便宜，我一咬牙一跺脚办了个20M神网。这下下载是给力多了，很多电影啊什么的去喝杯咖啡就下完了（略夸张－－）。但是……似乎PSN网战的质量只是略有提高，没有提升到原来的十倍，请问是不是我的网速已经突破PS3的极限了？（上海 黄歇）

A 您也太小看PS3了……其实影响网战质量的不是下载速度，而是上传速度，所以下载速度并不能决定到网战质量，当然2M和20M的上传速度当然有所不同，但是上传速度上限的区别并不大，所以……

Q 我是个格斗游戏玩家，但是原来一直没有家用机，附近的街机厅又不进新游戏，我只能在家里打打，长期以来练成了键盘玩格斗游戏的技术，前段时间我买家用机，发现已经不会用手柄或者摇杆玩了！专门练习手法太花时间，而且我不确定能不能改掉之前的习惯，跟我同期







购机的朋友喜欢玩射击游戏，他也不会用手柄玩，只会键盘鼠标，请问普通的USB键盘鼠标能在PS3上用么？（西安 流星拳）

A 很多原来的PC玩家都会面临这样的问题，除了自己要去慢慢适应之外，选用得力的工具也是一条可选的道路。不过普通的USB键盘接到PS3上只能使用菜单功能，大部分游戏都是不支持的，

当然，也有专门对应PS3的键盘鼠标可以用，如果觉得太贵的话也可以查看一下键盘鼠标转接器，罗技推出的几款相关产品质量都算不错。

Q 最近我在玩《机动战士高达EXTREME VS》，打任务模式老拿不到S评价，一方面可能是我的技术问题，另一方面，难道没有什么关于新手的建议吗？（北京 雪风）

A 首先，在能选择主机的关卡中要选用一台COST是3000的机体，这样才能保证生存率，而自机不被击落是获得S评价的先决条件，除非你的技术很出众。

推荐机体方面，首推独角兽高达，通常模式下虽然移动力比较差，但是主射击武器性能优秀外加可以主动上弹，所以可以从容应付大部分任务。而超高的HP也能保证它的生存率(改满后1000点)，而需要最后拼命的时候变身为NT-D模式可以利用超大威力的格斗攻击当杀手锏。

其次是命运高达，格斗射击都很出色；还有强袭自由高达，机动性能完美无缺，同时攻击距离超长，还有浮游炮这种扔出去省心，收回来放心的武器，对付大型的MA也好，小型的MS也好都能取得不错的效果。

僚机方面推荐拥有终极大杀器月光加农炮的DX高达，不仅生存能力出众，在一些限定主机的关卡中也能起到巨大的作用。

Q 最近入了一台PS3，开始玩同学推荐的神GAME《质量效应3》，以前在PC上玩过《质量效应2》，原本以为上手是不成问题的，结果一开始游戏就碰到了问题，本作新增了三种不同的游戏体验方式，因为描述里头对于三种体验方式的影响说得不够具体，害得我不敢轻举妄动，怕选错了，请问这三种体验方式有什么不同？对奖杯的获得有什么影响吗？（沈阳 谢泼德上校）

A 游戏体验方式是《质量效应3》新增的选项，不过其实就是一种帮助玩家更好体验游戏的预设游戏方式，第一种是Action，游戏会自动选择谢帕德的默认角色造型，角色对话选择选项是关闭的，玩家无需担心剧情方面的发展，一切都是自动，只有战斗部分难度不变，但升级时的强化点分配是自动的。而且这种体验模式固定会为玩家选择士兵（Soldier）职业。第二种是Role Playing，典型的角色扮演游戏体验，玩家需要自行设定角色姓名和外貌，出身经历等等所有数据，职业、升级时的强化点分配和对话选项也需要自行选择。也就是大家最熟悉的那种模式。

第三种是Story，玩家可以设定角色外貌和出身经历等数据，还有选择对话选项，但是这个模式的战斗难度相当低，而且会自动帮玩家分配战斗点数。

这三种体验模式完全不影响奖杯的获得，而且在游戏中可以随时改变体验方式，只是不同的奖杯在不同的模式下取得的难易程度有所区别罢了。

Q 作为一个资深奖杯迷，我买了一台PSV，想给自己的奖杯生涯添砖加瓦，但是奇怪的事情发生了，在我经常用来查奖杯的那个网站上我竟然看不到我PSV的奖杯，可恶啊，我还想在基友面前炫耀一下我《未知海域 黄金深渊》的白金呢……我是日服啊，更新速度神马的应该不是问题。（徽州 墨玉）

A 很遗憾地告诉您，日服是根本不会在奖杯网站中显示你的PSV奖杯的……几个主要服务器的情况如下：

美服：更新很慢，跟没显示也没啥区别。

日服：没想到脚底下的日服做得最差，完全没有显示出PSV的奖杯。

港服：更新速度还能接受，但是……不知道为什么不全……

欧服：最值得表扬，更新速度快显示全。

所以身在日服的您的主账号只能暂时忍耐一下了，不过这个问题应该不会拖得太久……



文 Delphi 美编 一刀

无争议，不成欢
David Jaffe的PS3游戏开发故事

“死亡之手无法击败他，命运三姐妹也不能控制他，如今，这个男人，这个传奇，奎托斯，开始了他的复仇。”大地女神盖亚在《战神 III》开场宣告了斯巴达之魂的强势归来，相比而言，战神之父 David Jaffe 在 PS3 时代的表现却显得落寞而风光不再，PSN 游戏《犯罪克星》（Call All Car）草草结束线上运营，《烈火战车》PS3 版新作虽然拥有出众的多人游戏体验，但其影响力显然不能与当年同日而语。在 PS 时代因原创作品《烈火战车》而成名，又在 PS2 时代缔造了《战神》的辉煌，被外界视为天才的 David Jaffe，却在 PS3 平台上出人意料的停滞不前，个中原因何在？幸运的是，我们可以直接从他的自我剖析中找到答案，作为当前游戏业最不愿掩饰自己内心真实想法的游戏制作人，David Jaffe 坦言自己的“创意与激情”一度消失不见，离婚也给这个即将步入不惑之年的男人带来了伤害，但无论如何，下面将要为您讲述的故事，并非天才的光环褪尽，恰恰相反，在老而弥坚的 PS3 再战江湖若干年之际，我们未来依然有机会体验到 David Jaffe 真正石破天惊的作品。



■ David Jaffe 在 2012 年游戏开发者会议上发表演讲。

桀骜不驯，口无遮拦的 David Jaffe，从不惧怕卷进各种争议的漩涡，他的目的并非是为了谋求曝光度，而是自己率性而为的天性所致。他本人连续 6 年出席游戏开发者大会，每年都会向自己的同行分享游戏开发的崭新理念及其宽广的视野，台下如潮的掌声和媒体的高度评价，证明战神之父从未离开游戏开发的中央舞台。要知道，David Jaffe 从来不是一个坐而论道的人，但他这几年确实将很大精力投放在思考游戏本质的问题上。从圣莫尼卡工作室单飞，组建自己的游戏公司吃睡玩，再到本月宣布从吃睡玩离职，筹划再次创业。从专注于核心游戏的开发，再到对休闲游戏的探索，David Jaffe 的每一步动作，大都可以视为其游戏交互理念的具体实践。“每个人都拥有潜能，我确实想做一些事情，我很了解周围的一些人，他们因循守旧，从不冒险，从未对自己进行过挑战，我决定不让自己落入这种俗套。”不走寻常路的 David Jaffe，选择了一条充满挑战，沿途荆棘丛生的道路。

交互与模拟之争

告别圣莫尼卡工作室，就像是从一座参天大树的树荫处走出来，将自己整个暴露在骄阳烈日下。外界普遍惊讶于 David Jaffe 做出离开索尼，独自创业的决定，更不能理解他就这样放弃了规划《战神》系列”未来发展的机会。事实上，他所放弃的远比人们想象的多得多，他不仅一手打造了极富战斗力的圣莫尼卡制作团队，甚至连公司办公楼的装修和布置都参考了他的诸多意见，而且自己新的公司位于盐湖城，他不得不远离自己在加州圣迭戈的四口之家。在当年的游戏开发者会议上，曾有记者问过这个问题，David Jaffe 半开玩笑地回答：“对一个年轻制作团队而言，最可怕的事情就是偏离自己的核心作品，而他们之所以这么做，有时又很有道理，因为始终聚焦一个游戏品牌显得太过无趣了。”如果一直留在圣莫尼卡工作室担任创意总监，那么 David Jaffe 几乎没什么可能制作除《战神》以外的游戏。

David Jaffe 依然热爱着《战神》，即便《烈火战车》PS3 版新作开发进入攻坚阶段，他还是欣然受邀出席《战神 III》的各种宣传活动，为老朋友们捧场。之所以拒绝再参与《战神》项目的制作，主要的原因是，“当奎托斯从奥林匹斯山跃下时，这个故事对我来说已经结束了，我不会参与续作的开发。”当年，在《战神》成功发售后，精疲力竭的 David Jaffe 休了两个半月假期，当他再次回到办公室后，突然发现自己的创意和热情似乎都被“掏空”了，“我逐渐意识到，以往那些喷涌而出的新奇点子，似乎都离我而去了，我到底发生了什么？”David Jaffe 并没有找到答案，他坦言那时的自己充满了惊恐和沮丧，并且这种情绪也被他带到了家庭生活之中，一度，他甚至开始担心自己会失去在游戏业积累的崇高声誉。

《战神》的巨大成功，为 David Jaffe 带来了耀眼的光环，他不仅是索尼在欧美地区最具影响力的王牌制作人，也成为整个游戏产业的风云人物。小岛秀夫称赞他是少有的具备“魂”的游戏制作人，《生化奇兵》系列”的创造者 Ken Levine 更将他比喻为“最具慧眼的开拓者”。“当我随便走进一家塔可钟快餐店，很可能会被人认出来，这很酷，我很享受这一切。”外向的 David Jaffe 并不惧怕压力，虽然有时候他也会冲动和急躁，但导致他陷入创意瓶颈的原因，并非压力，或者盛名所累。“镜头、氛围、故事主题，当这一切不断被深化后，《战神》系列的未来也许会越来越像是一部电影。”在当前的游戏产业，电影般的游戏在多数人眼中无疑是褒奖，而这恰恰是 David Jaffe 深恶痛绝的趋势。“电影艺术更强调的是模拟，观众只需要被动的去欣赏，而游戏则强调玩家参与其中，交互是最重要也最核心的特性，那些让游戏看起来更加拟真，却在不断削弱互动性的作法毫无疑问是愚蠢的。”

David Jaffe 对电影并无恶意，事实上，他从小的志向就是成为一名电影导演，再具体一点说：要像斯皮尔伯格那样拍摄一部《印第安纳·琼斯》。中学时，他在房间里一遍又一遍地观看《印第安纳·琼斯》，电影丰富的表现力给他留下了深刻印象。后来，他考上了南加州大学，就读在美国电影圈中声名显赫的电影与电视学院，与《印第安纳·琼斯》系列”的制片人，星球大战之父乔治·卢卡斯做了校友。大学毕业后，David Jaffe 加盟了一家电影制作公司，不过一年后，他就被蓬勃发展的游戏产业深深吸引，最终加盟了 Sony Imagesoft 公司（1994 年并入 SCEA），开启了一段外界众所周知的传奇。正因为对电影和游戏两大产业的深入了解，让他意识到，两种娱乐形式固然需要相互学习，但保持各自的独特性更加重要。如何在强调声光色效的游戏业，进一步推动电子游戏的交互性，成为摆在 David Jaffe 面前的一道难题，这才是他一度陷入茫然的主要原因。


■ David Jaffe 和宫本茂合影。


■吃睡玩工作室的办公区。

那个时候，《战神 II》的游戏导演 Cory Barlog 在接受专访时高调宣称，导演在游戏开发过程中发挥着决定性作用，这项工作的核心价值在于，游戏导演像电影导演那样聚焦剧情与情感。针对这种观点，Jaffe 进行了公开反驳：“也许在未来，游戏会成为非现实情感体验中最好的媒介，但就目前而言，大多数人玩游戏，只是一款普通产品，一种用来解闷的娱乐活动。在电影拍摄中，一个好导演甚至比大牌明星更重要，但对游戏开发而言，属于它的明星是：概念、角色、技术、电影版权，炫酷的特效，交互式体验等等。我承认 Cory 创造了电影般效果的游戏，如果我是发行商，会千方百计地留住他，但是作为玩家，他们购买游戏，绝对不是为了体验与电影相似的感觉。”Jaffe 将自己的主要精力用在游戏核心概念的策划上，“我希望制作一款拥有纯粹乐趣的作品，就像当年的《NBA 大灌篮》（NBA JAM），《炸弹人》或是《橄榄球闪电大作战》（NFL BLITZ）。”

“通常游戏都是通过电影式的剪辑、直接叙述故事的手法来打动玩家，而采用互动式的方法却难以做到。在我看来，多年来游戏产业借鉴了太多其他娱乐行业或媒介的表现手法，”David Jaffe 进一步解释道，“媒介融合是一种趋势，但我们不该为此冷落游戏自身的特性：互动。”正因为如此，为了获得更大的自由创新空间，他做出了离开索尼的决定，和自己多年来的同事兼好友 Scott Campbell 共同创立了吃睡玩游戏制作室。虽然 David Jaffe 的“大嘴”经常在游戏圈引发争议，他甚至批评自家的 PS3 完全没必要添置蓝光光驱，但我们只要细心观察就会发现，游戏业那些著名的“大嘴”，往往拥有深厚的人脉关系。作为曾经同 SCEA 一起打天下的老臣，他本人和 SCE 的诸多高层保持着友谊。吃睡玩建立后，SCEA 立刻同他们签署了三款 PS3 独占游戏的开发协议，当生存不再是问题时，David Jaffe 终于可以游刃有余地探索如何强化游戏的交互性了。

遗憾的是，David Jaffe 这一次走了弯路，他认为小制作也许更能充分发挥游戏的交互性，“有时，电影演员会远离夏季档期的鸿篇巨制或百老汇的中央舞台，去追逐那种真正能够展现自己表演技艺的作品——抛开众多花里胡哨的电影元素，一个渴望扮演的角色。”于是，他选择制作一款 PSN 游戏：《犯罪克星》，David Jaffe 提出了一个有趣的比喻：《战神》就像一部歌剧，一部夏季档大片或是丰盛的大餐，而《犯罪克星》是流行歌曲，是独立电影或是餐前的开胃甜点。”本作的画面颇具美式卡通风格，玩法是驾驶各种车辆逮捕逃跑的罪犯，最

多支持四名玩家联机对战。游戏的核心系统就是利用各种道具和车辆，在轻松逗趣的氛围中抓捕逃犯。本作发售后，并没有在玩家群体中激起太多波澜，堪称近年来 David Jaffe 最悄无声息的作品。

对于这次失败，David Jaffe 显得十分达观，“这是一次很好的学习，我犯了一些错误，比如我觉得战斗主题结合卡通素材就能吸引玩家，但是这真的没有达到玩家们的期望。我认为 PSN 游戏，意味着就像是在品尝几块糖果（浅尝辄止），而玩家真正要的是完整的游戏体验——即便它只是一款 PSN 游戏。”《犯罪克星》披着休闲游戏的外衣，内核却是一款不折不扣的核心向作品，两者并不匹配。“如果重新来做，我相信一切会有不同。当你花 300 美元买了一台游戏主机，然后花 5 美元购买了一款下载游戏，很多玩家会下意识地像体验一款 60 美元的核心游戏那样玩它，这是我们犯下的一个菜鸟错误。”这次的教训，促使 David Jaffe 进行了更深入的反思，虽然粗看上去，休闲小品更加聚焦游戏系统和可玩性，但两者与交互性之间并不存在必然联系，在他看来，交互性的最终目标，是影响玩家的情绪和感觉，而非单纯带来快感。


■吃睡玩工作室的员工会议室。



■犯罪克星

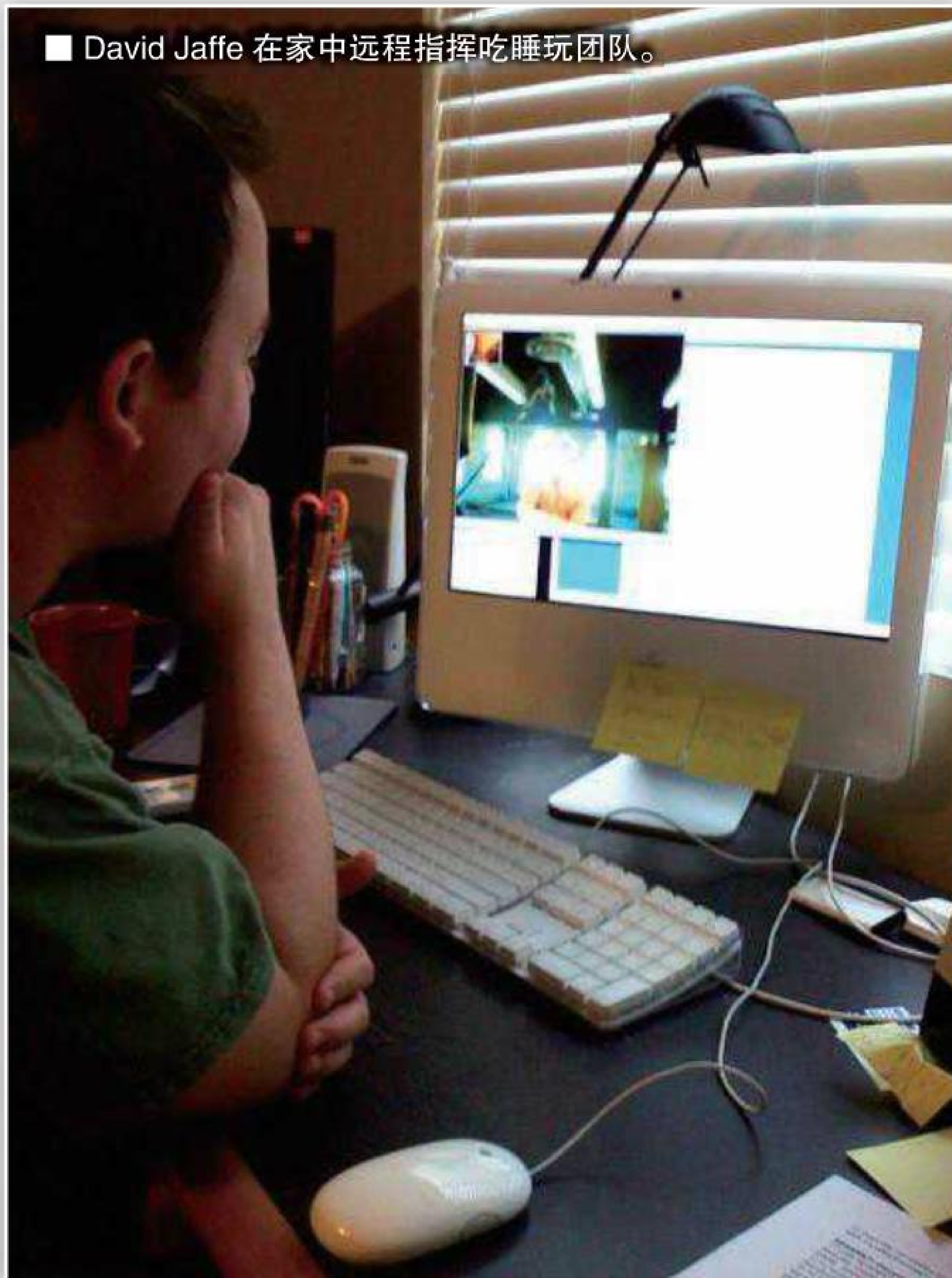
相信多数玩家都会认为，David Jaffe 更适合开发大制作的游戏，尽管 PS3 不如手机或者社交游戏那样受众广泛，但在这个平台上汇聚着一大批忠诚，对游戏有更深入理解的铁杆玩家。简单的休闲游戏并不能满足他们的胃口，David Jaffe 强调的交互性，只有在核心作品上取得优异的表现，才是真正的成功。就本质上而言，模拟是希望玩家能够被动的全盘接受，从设计角度讲，游戏拥有更多固定的框架，玩家要按照设计师的思路和情节设定推进游戏。而交互性则是给予玩家更开放的选择，玩家体验到的是他做出选择后的结果，游戏机制的反馈是多样化的，设计师预先设定的框架和故事情节推动，并不生硬，令人感到信服。最重要的是，电子游戏的交互性，应来自于游戏者本身，而与游戏媒介无关。

圆洞与方头钉

在圣莫尼卡工作室工作期间，David Jaffe 曾主导开发过一个被称为“Black Project”的项目，这是一款试图定义 PSP 平台射击游戏类型的野心之作，它的正式名称是《心灵地带》（Heartland）。David Jaffe 表示游戏场景会非常开阔，画面效果将达到 PSP 的最高水准。《心灵地带》除了包含多重任务系统，还将融入《战神》的动作元素。按照他的描述，游戏最激动人心的地方在于：它是一部可以让玩家落泪，并具有浓厚政治色彩的作品。故事讲述某个东方国家入侵美国，玩家将遭遇诸多血腥场景，比如一个东西方联姻的美国家庭受到攻击，士兵们追打十几岁的孩子，将他拽下楼梯扔进卧室，然后用汽油点燃了整座房子，游戏中甚至出现了士兵被斩首的情节。Jaffe 强调：“《心灵地带》是通过玩家思考、选择和行动，而不是直接的故事叙述来调动情绪，它的核心是交互的，而非电影式的。”遗憾的是，这部预计开发周期为两年的游戏项目，进行了不到八个月便宣告失败。

导致《心灵地带》难产的原因在于开发团队，Jaffe 坦言：“就像一颗方头钉敲进了圆洞里，这是一个很好的设计，但选择了错误的开发组。”《心灵地带》由开发《烈火战车》、《战鹰》的 Incognito 制作室负责，他们擅长制作战斗和联机类游戏，对 Jaffe 提出的“故事驱动 FPS 游戏”的设计理念始终感到无所适从，失败的结局也就变得不可避免。值得一提的是，Incognito 制作室的部分员工后来随 David Jaffe 一起创建了吃睡玩制作室，共同制作《烈火战车》在 PS3 平台上的首部作品，按理说，这些员工曾在 PS2 时代参与了多部《烈火战车》游戏的研发工作，本应该轻车熟路，但“圆洞和方头钉”的矛盾依然存在，并且导致这部外界期待的作品数次延期，当然，这是后话。而在 2008 年底，David Jaffe 正信心十足地筹建吃睡玩制作室，一贯标新立异的他，甚至选择了一座传闻闹鬼的老式红砖楼作为公司的办公地点。

David Jaffe 从来不是一个理想主义者，他熟捻游戏产业的种种商业规则，深知首款作品的成败关系到吃睡玩制作室的命运，因此他选择了一个相对保险的项目，制作“《烈火战车》系列”的次世代新作。不久之后，这个计划就得到了索尼的首肯，第一笔开发预算迅速到位，吃睡玩工作室开始招兵买马，人员规模扩充到了 28 人。其实从那个时候开始，David Jaffe 就在策划他的第二款 PS3 独占作品，对于它的信息我们知之不多，传闻这是一款完全不同于《战神》的动作游戏，主角就像是“一张白纸”，在冒险过程中逐渐形成自己的人格，David Jaffe 试图让玩家体验到“人性塑造”的乐趣，游戏的世界将充满着各种互动，影响着角色的成长和命运。既然有了明确的路线图，开发资金也陆续到位，在 David Jaffe 正欲率领制作团队快马扬鞭之际，他的婚姻突然亮起了红灯。


■ David Jaffe 在家中远程指挥吃睡玩团队。

即便 David Jaffe 不是一个居家男人，但他对于家庭的重视也会颠覆外界对他的习惯性认知，每个周末他都会陪伴两个女儿去乐高积木公园或 RED ROBIN 汉堡店，在静谧的午后与自己的妻子喝杯香浓的咖啡。遗憾的是，独自创业将这一家庭秩序彻底打乱，尽管 David Jaffe 承诺会在圣迭戈的家中远程指挥位

于盐湖城的吃睡玩制作团队，但在公司建立之初，他显然要耗费大量精力用于公司运营，出差和熬夜加班变得不可避免。在自己的博客上，David Jaffe 坦言自己的婚姻走到了尽头，虽然并未透露原因，但他表示不希望再给家人造成伤害，分手也许是最好的解决办法。我们无法断言这一事件给 David Jaffe 造成了多大影响，但在之后的半年，向来口无遮拦的 David Jaffe 脾气变得更加暴躁，不仅对前共和党总统候选人佩林恶语相向，而且在诸如二手游戏等问题上相继发表争议性的言论。

最终，David Jaffe 意识到了自己的不佳表现，他在国外著名的 Neogaf 论坛上发帖，决定在互联网上“禁声”6 个月，个人的 Twitter 和博客将停止更新，除非涉及自己正在开发的游戏作品，否则将不会对外发表任何评论。如果他违背承诺，将会免费赠送给最先指出其“违约”的三个人一款吃睡玩工作室出品的游戏。对桀骜不驯的 David Jaffe 而言，除了各种有关游戏的争议言论，他经常毫无顾忌地表达自己鲜明的政治观点，非议之声自然不绝于耳。从离婚阴影中逐渐振作起来的 David Jaffe 清楚地意识到，打造顶尖的游戏作品是应对外界质疑的最佳方式，随着吃睡玩工作室逐渐走上正轨，制作团队全力以赴投身于《烈火战车》PS3 新作的开发之中，David Jaffe 始终对这款游戏秘而不宣，只是强调：“2010 年 E3 展，只要走进索尼的展台，你立刻就能看到我的游戏。”

David Jaffe 离婚后，两个女儿由他抚养，他不希望让孩子远离父亲，因此不得不在事业上做出牺牲，虽然是吃睡玩工作室的主管，但他每个月只有两三天时间会和开发团队工作在一起，其余时间都是在圣迭戈的家中远程指挥公司运作，这势必会影响游戏的开发效率以及对团队的整体掌控，为日后《烈火战车》的一再延期埋下了伏笔。首先让我们回顾一下该系列的诞生：《烈火战车》(Twisted Metal) 于 1995 年末发售，这款定价 49 美元的新形态汽车战斗游戏，开发预算仅为 80 万美元，销量却轻而易举的突破了百万套，成为 SCEA 在欧美地区第一款代表性的本地作品。《烈火战车 1》的成功，无疑得益于 Jaffe 清晰的制作思路以及精妙的设计，游戏本身并未采用当时流行的军事风格，而是以改装车辆间的战斗，让玩家感受到更轻松、自由的游戏体验。12 辆汽车拥有完全不同的属性和攻击方式，地图上散落着丰富的武器、导弹或陷阱，修理站可以修复车辆，玩家的目标就是要成为地图上最后的幸存者。

值得一提的是，《烈火战车》还拥有新鲜、深厚的剧情与角色元素，故事发生在洛杉矶 1995 年的圣诞前夜，名为 Calypso 的神秘人举办了一场称作“Twisted Metal”的战斗车辆锦标赛，他许诺将满足胜利者任何愿望。参赛的 12 名选手有着各自与众不同的经历，系列最著名的角色，驾驶 Sweet Tooth 的车手 Needles Kane，是一个嗜杀成性的小丑，但他一直渴望拥有知心朋友。David Jaffe 为每个角色安排了启发性的结局，为了更好地刻画人物命运，他甚至放弃了已经拍摄完成的真人电影结局，改用图片搭配文本的深入叙述方式。作为 David Jaffe 的成名作，在 16 年之后，将这款游戏搬上 PS3 平台，David Jaffe 做出了那些保留与革新？这其中又反映出他本人制作理念的哪些变化？关键点正在于这些年他一直在追逐的高交互性。

得益于 PS3 的强悍机能以及完善的网络服务，《烈火战车》PS3 版在交互性上相比系列前作迈出了一大步。本作拥有广阔、复杂、颇具观赏性的可破坏环境，当玩家驾驶车辆冲垮一座路边的房屋时，这样的交互效果令人印象深刻。《烈火战车》拥有丰富的武器、道具和技能，从遥控炸弹、蜂群导弹再到反向涡轮，每辆车都有两种特殊攻击方式，玩家可以随机应变，施展最有效的策略。游戏的界面简洁而直观，画面左上方是小地图，显示其他车辆和地形，左下角则是各种武装的冷却状况，蓝色表示可以立即使用。画面正下方是各类武器，玩家需要在场景中捡拾弹药才可以使用。右下方的计量表则是显示玩家当前车辆的损坏状况，可以返回车库中进行维修。作为一款以暴力、混乱、喧哗和快节奏著称的战斗赛车游戏，《烈火战车》的次世代新作由于融入了大量交互性的元素，依旧显得灿烂如昔。



在游戏节奏方面，本作提速不少，由于帧数很足，操控灵敏，打造出令人上瘾的多人游戏模式。相比而言，本作的单人战役有些平庸，场景使用的大部分是多人游戏地图，不过 Boss 战令人印象深刻，比如最后对决 Carnival of Carnage，包含三个风格迥异的场景，玩法也十分多样化。当年，David Jaffe 为《烈火战车》引入了好莱坞电影般的剧情和角色背景，但在本作中，他彻底抛弃了上述电影化的元素。游戏聚焦 Sweet Tooth、Dollface 和 Mr. Grimm 三位经典角色的故事，但情节上亮点不多，David Jaffe 无意再为玩家娓娓道来的讲故事，而更愿意玩家在多人游戏中体验与众不同的丰富交互性。他直言不讳地表示：“我认为，《烈火战车》对于那些热爱多人模式的玩家而言是物超所值的，如果你购买它只是为了体验单人战役模式，那么，我建议你还是选择租赁吧，因为游戏的灵魂和心脏，无疑是多人内容。”

《烈火战车》发售后，欧美地区的首月出货量超过 50 万套，Metacritic 综合媒体评分为 80 分，表现虽然不能称为惊艳，但足以让吃睡玩制作室感到满意了。David Jaffe 坦言：“《烈火战车》有忠诚的玩家群体，不错的盈利前景，但是它从来没有获得——像《现代战争》那样的尊重，即使我们达到自己能力所及的高度，它依然没有获得什么奖项或其他的荣誉，但我们真的深爱这个系列，它就像是一个酒吧乐队，或者车库乐队，有着自己独特的灵魂和心灵，而且我们对爱好者们绝对忠诚。它也许永远无法成为披头士乐队，但说实话，我们也从没有想过让它成为游戏中的‘披头士’！”至于《烈火战车》单人模式引发的一些批评之声，David Jaffe 回应道，“《烈火战车》是一个水池的浅滩，也许会有人说这是倒退，但我想呈现的是一种内在的、永不退色的传统经典，我希望它真正激发你的头脑，然后让玩家做出一些很酷的战斗抉择，而不是简单的华丽养眼。”

《烈火战车》的多人地图和模


■《烈火战车》的市场反响不算热烈。

式相当丰富，包括加州小镇、柴油城、黑石体育场、鬼城、大都市广场，以及全新的地图：洛杉矶地平线等。标准的死亡竞赛模式十分火爆，每局 10 分钟，支持 15 人联机对战，爆炸、导弹和残骸漫天飞，场景中很多物体可以破坏，在网络速度良好的情况下，不会出现明显延迟情况。新增的核武模式十分出彩，玩家分别代表两支队伍，抓住对方的首领，然后摧毁对手的浮动雕像。由于捕获敌方首领的车辆不能攻击，因此该模式十分讲究团队配合，鼓励合作。在《烈火战车》发售后，吃睡玩工作室本该再接再厉继续第二款 PS3 独占游戏的开发工作，但令外界感到吃惊的是，公司突然爆出裁退 8 名员工的不利新闻，接着 David Jaffe 又宣布离开，当初与索尼签订的三款独占游戏开发协议被终止，短短两年时间，David Jaffe 的吃睡玩制作室到底发生了何种变故？



首先，David Jaffe 在圣迭戈的家中远程遥控盐湖城的工作室，本身就会引发太多的沟通不畅，他本人强调高互动性的制作理念，并不能充分的被制作团队所执行，一些员工质疑 David Jaffe 削弱游戏剧情表现的安排，而缺乏多人游戏研发经验，又让整个制作团队在调整联机平衡性上花去了太多时间。本来，上述冲突和矛盾，在任何一个游戏制作团队之中都不少见，而当问题发生时，这个团队的领导者却在几百公里外的另一个城市。毫无疑问，David Jaffe 要承担一部分责任，而公司的另一位创始人 Scott Campbell 也不能免责。后者的注意力逐渐转向社交和手机游戏，失去了开发家用主机游戏的兴趣，“今后吃睡玩将专注于移动游戏开发，这个平台每天 24 小时都在我们的口袋中，可以吸引更多的玩家，创造更广泛的价值，想到这些我们就感到很兴奋。”

Scott Campbell 不是第一位，也不是最后一位，被社交和手机游戏丰厚的“钱景”所吸引并最终“倒戈”的核心游戏制作人，而这项决定直接造成了他与 David Jaffe 分道扬镳。吃睡玩工作室当年同索尼签署的三项 PS3 独占游戏开发协议，包含了若干严格的条款，比如《烈火战车》开发时间不得超过 18 个月，而经历了两次重大延期的本作，显然不能达到索尼的期望，随着 David Jaffe 的离开，这个曾被外界寄予厚望的合作最终遗憾地终止了。值得一提的是，David Jaffe 依然拥有吃睡玩工作室的股份，他还会在工作室工作一个半到三个月左右的时间，继续完善《烈火战车》，并制作游戏的补丁和各种 DLC。

下一款PS3游戏？

3 月份落幕的游戏开发者大会上，David Jaffe 一如既往地作了精彩的主题演讲，在一段幽默的开场白之后，他迅速进入正题。“我没有做任何幻灯片，有这个时间还不如去和美女们约会。现在制作一款游戏，开发者首先要构思一个故事，深入挖掘，精雕细琢，和拍摄一部影片没什么两样，这种理念不仅浪费资源和金钱，也阻碍了游戏媒介本身的发展。什么是游戏故事？它必须能够真正激发游戏的交互特性，并自然地驱动玩家深入探索游戏，这才是游戏需要的故事。《上古卷轴 V 天际》就是这样的作品，这款游戏没有牺牲可玩性来迎合情节叙述。”在演讲的最后，David Jaffe 总结道：“过去很多经典的游戏作品，比如《俄罗斯方块》、《吃豆人》等，毫无保留地聚焦于游戏性和互动，而现在那些耗费千万美元预算的游戏大作，不是专注于故事陈述就是某种艺术主题，但对游戏而言，机制胜过艺术。”

如果说上述发言，给玩家一种云里雾里的感觉，那么在会后的采访中，David Jaffe 做出更加直白的回答：“我认为，多年的职业生涯让我学到的最重要的一课是：不要将电影融入到游戏之中，最重要的，是要让玩家充分体验到交互语言特有的魅力……我不想制作一款电影般的游戏，我想制作一个真正出色的游戏。让我们回到 Atari 2600 的时代，那是多么自然的游戏乐趣，现在很多作品过分专注于讲述故事，给玩家呈现的只是设计师头脑中的某个故事。”David Jaffe 特意提到了《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，在游戏开场，Bruce Wayne 手被铐着，被带到了阿克汉姆城的监狱，进入建筑物的大门，他只能走着，四处看看，没有战斗，就是走和看，直到最后他挣脱锁链。“这个设计是典型的为剧情服务，最终削弱了游戏的可玩性，他们将玩家对游戏的感觉抽离，代之以制作团队设定好的剧情。”

当然，David Jaffe 无意对这款极为出色的游戏唱反调，他接着说道：“Rocksteady 的游戏很棒，只是一些设计环节我并不苟同，太多的游戏设计师，让游戏看起来更复杂，甚至超越了游戏应有的框架。如果你注意《上古卷轴 V 天际》的包装背面，上面标明你将体验一场鲜活的冒险经历，这与游戏的机制息息相关，你需要真实地活在你所生活的世界，游戏中的场景要易于理解并令人信服。”虽然 David Jaffe 在游戏开发者会议上大谈自己对于交互的理解，但外界有一条传闻甚嚣其上，他将要告别核心游戏制作，彻底转向休闲游戏市场，对此，David Jaffe 给出了明确的回答，“关于我希望制作休闲游戏的传闻，我觉得被高度夸张了，我依然在关注大型核心游戏的开发。”



目前，赋闲在家的 David Jaffe 已经在构思 3~4 个游戏设计方案，其中有些对应家用主机平台，有些则是基于网页的游戏，但他一再强调，所有作品都是核心向的，并且将格外重视游戏的交互性。他的新制作室尚未建立，“目前的成员只有我和我家的狗狗”，但已经有不少颇具实力的发行商在主动联系他，在 David Jaffe 的内心中，依然想制作一款原创的 PS3 游戏。“很多人对我说，再制作一款剧情像《战神》那样的游戏吧，我想说的是，这也许更适合写成一本书或者拍成一部电影，游戏媒介最大的能量是交互，很多人听我表达完这个观点后，都认为我会去做 iOS 平台。这纯粹是误解，我依然热爱 Playstation 平台，钟情于核心游戏，只是我希望更多地用交互语言来制作游戏，而非电影语言。”

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

龙与蛇——潜龙谍影25年秘史



Metal Gear历史年表

13世纪

中国人使用火药作为箭状装置的推进器，成为人类历史上记载的最早的火箭。

1765年

居住在波士顿的美国爱国者们建立了“自由之子”组织。

1789年

4月30日，美国在联邦大厅举办了首任总统华盛顿的就职典礼。

1804年

英国人发明了康格里夫火箭。

1814年

英军入侵华盛顿，用炮火与烈焰焚烧了一切，美国国旗据说被拼死保住。

1856年

尼加拉瓜民主党聘用一支美国雇佣军对抗其敌对的保守党。于是威廉·沃克带领雇佣军进入尼加拉瓜，成为该国的独裁者。他将英语定为官方语言，试图建立奴隶制度。沃克的目标是建立一个雄踞南美的“加勒比帝国”。

1857年

以哥斯达黎加为首的中美洲联军将威廉·沃克赶出哥斯达黎加，最后他被迫向美国海军的查尔斯·亨利·戴维斯指挥官投降。

1860年代

传奇战士 The End 诞生。

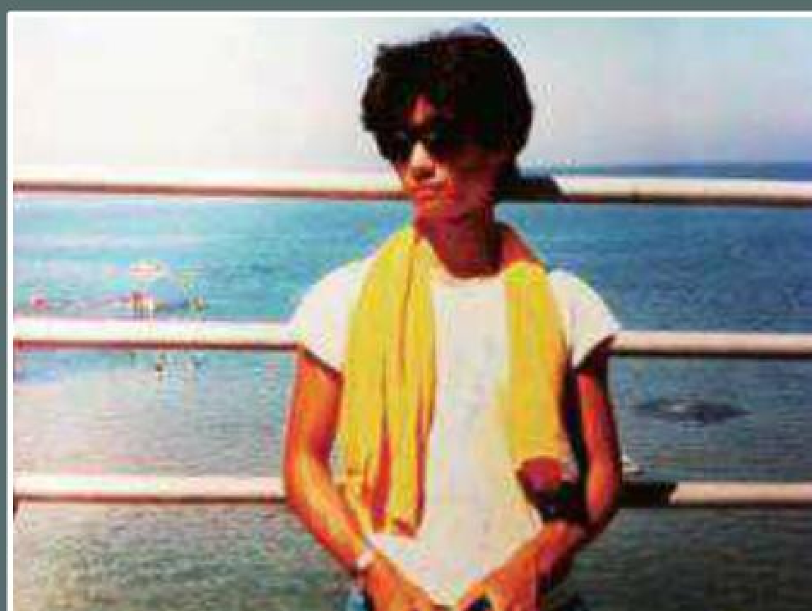


1861～1865年

美国南北战争爆发。

最近 Konami 官方网站上的一则招聘广告引爆了世界各地的《MGS》论坛，广告中写着“大首领需要你，下一个 MGS”。这次是面向全球招聘，工作地点在加州或东京。而这款所谓的“下一个 MGS”使用的是 FOX 引擎制作，由于《潜龙谍影崛起》已转为白金工作室开发，并使用其自己的游戏引擎，因此可以肯定该作并非《崛起》。同时，小岛秀夫开始向人们暗示可能会开发《MGS5》。其实在去年 5 月，他就对外宣布：“我们为明年的 Metal Gear 25 周年纪念准备了重大计划。”也许在这个战术谍报游戏走过四分之一个世纪之时，将会正式公布《潜龙谍影 5》！无论如何，PS 系主机将会是《MGS》新作的首选平台，它成就于 PS 最辉煌的时期，它率先证明了 PS2 和 PS3 的机能，它在全球的跨平台大潮中坚定地站在 PS3 阵营。虽然它并非 SCE 第一方游戏，对 PS 系玩家来说，它却像第一方大作一样亲切。

成长之路上的死亡威胁



▲年轻时的小岛秀夫，他说少年时自己家里经常遭到暴力团的骚扰。

“当我 40 岁时，我希望摆脱商业方面的事，专注于开发伟大的游戏。我不能在 Konami 的管理层面前说这话，但是在未来，我不想考虑金钱、市调数据这些东西——我希望成为一个自由创作者，开发我一直以来梦想的游戏。做游戏需要强大的财政支持，但是游戏产业的商业层面正逐渐将我燃烧殆尽。”

以上是多年前小岛秀夫接受英国《EDGE》杂志采访时的真情流露。不幸的是，如今已 49 岁的小岛秀夫不仅没有摆脱商业的束缚，而且在 2011 年 3 月，他被晋升为 Konami 的副社长，从此要肩负更多的商业管理事务，距离他的梦想越来越远……

1963 年 8 月 24 日，小岛秀夫出生在东京都世田谷区。由于父亲工作调动的原因，童年时他辗转于日本各地，包括神奈川、大阪茨木市、兵库县川西市等地。说起童年最深刻的记忆，小岛秀夫说：“记忆最深的是童年时多次逃离死神的魔爪，我差点被淹死在河里，差点被恶狗咬死，有一次穿越铁路时差点被列车撞死。在我的成长之路上经历了许多次的死亡威胁。”

从东京搬到和歌山县的白崎一带之后，小岛一家住在依山面海的房子里，度过了一段难忘却简短的日子。然后他们搬到了大阪。小岛秀夫很怀念白崎的风光，于是一有空就用纸和笔把自己的记忆画下来。因为父母工作很忙，无暇照顾小岛秀夫，他们就让他整天呆在家里，要么画画写作业，要么就是看电视。小岛秀夫说：“我什么都能看得入迷，娱乐节目、料理节目、自然和野生动物、动画——什么题材并不重要。”

年少的小岛秀夫每天独自上学放学，每天回到家里总是空无一人，他过早地受到了孤寂感的折磨，以至于成为他的童年阴影。当他成家立业之后，每次回到家里发现家里有人还会觉得很奇怪。每次他住进酒店，做的第一件事就是打开电视机，因为小时候只有靠电视才能排遣孤独感，并消除过于安静产生的恐惧感。

小时候的小岛秀夫和同龄人一样梦想着长大后成为一名宇航员。当他年龄稍长之后，他开始对科幻和恐怖小说感兴趣，这时他开始梦想成为警察或者侦探。他也曾想过长大后当个画家，但他有个穷困潦倒的亲戚就是画家，于是他相信当画家不会有前途。小岛秀夫说：“当时日本人的普遍想法是上一所好学校，接受良好教育才能获得一份收入丰厚的铁饭碗，而那些不遵循主流观念闯荡的人将自食其果。我的理想一直与这种不成文的规定冲突着，让我觉得人生很艰难，觉得自己被孤立了。”

小岛秀夫开始了他的创作之路，他梦想成为一名作家。他从创作短篇故事开始，后来写的小说越来越长。他不断给杂志社投稿，但每次都是石沉大海。他说：“杂志社需要的是 100 页的故事，而我的故事一



▲1983年时小岛秀夫的证件照，他说自己也有过当小混混的经历。

般都有 400 页那么多。”接着小岛秀夫又开始尝试拍电影，他和好友一起用 8 毫米摄像机拍摄儿童短片，却遭到父母泼冷水，这让他更加沮丧。他说：“我的家人从来不理解我的理想。我的朋友们大部分时间都在学习，跟我没有太多的共同语言，不管是在音乐还是电影方面。”小岛秀夫对电影的热爱是无止境的，他曾说：“正如人体的 70% 是水，我的 70% 就是电影！”

也许是为了遵从父母，也许是只能随波逐流，小岛秀夫上大学时选择了自己不感兴趣、却被社会主流认可的经济学。大学毕业后，多数同学要么去了银行，要么进了保险公司。而小岛秀夫在大学期间要么打麻将，要么玩游戏，学习成绩并不好，他本人也不想在大型金融机构里做一份谁都能做的工作，以此度过余生。小岛秀夫上大学期间正是 FC 大流行之时，他最喜欢的游戏是《超级马里奥兄弟》和《铁板阵》。因为对游戏的一腔热情，在毕业后他毅然决定进入游戏业。于

是在 1986 年，他成为 Konami 的一员。

小岛秀夫清楚地记得，当时他认识的所有人几乎都在劝他不要进游戏公司。进入 Konami 之后不久，他去参加了一个朋友的婚礼。根据礼仪，他要上台发表祝词，而司仪要对他进行简单的介绍，结果司仪对宾客们说："这位是小岛秀夫，一个才华横溢的人，他把才华都丢给了 Konami。"还有一次，他在列车上碰到昔日大学同窗，对方一脸同情地看着他，摇着头问道："你这是何故啊？"很多年后，小岛秀夫终于扬眉吐气，他说："现在大家都毕恭毕敬地问候我。而在过去，我母亲从来不好意思跟别人说我在游戏行业里工作。"

刚刚加入 Konami 的小岛秀夫一心想进 FC 游戏开发部门，因为 FC 游戏最好卖，员工待遇也应该比其他部门好得多。但是缺乏经验的他却被分配到 MSX 游戏开发部门，他曾因此郁闷得想要辞职，但是心想至少要做完一个游戏之后再走。MSX 是微软与日本当地厂商合作推出的家庭电脑，是当时日本比较流行的计算机平台，但多数游戏的销量能达到几万套就算是非常出色的了。小岛秀夫说："公司原本是让我开发另一款游戏，其实这游戏本来是一位级别比我高的同事负责的，但是他做不下去了，所以就让我顶上。"小岛秀夫所说的"另一款游戏"是 Konami 早期人气作品《南极大冒险》(Antarctic Adventure)的续作，他回忆说："我提出了无数创意！我的桌子上堆满了策划稿和画稿，我拼命地想表现自己，紧张得厕所都很少上。我起早贪黑地干，做梦都在想新创意，然后第二天精神抖擞地带着新创意去上班。最后一个上司找我谈话，对我说'放松点，小岛，我们有个新任务要给你'。"

小岛逸话

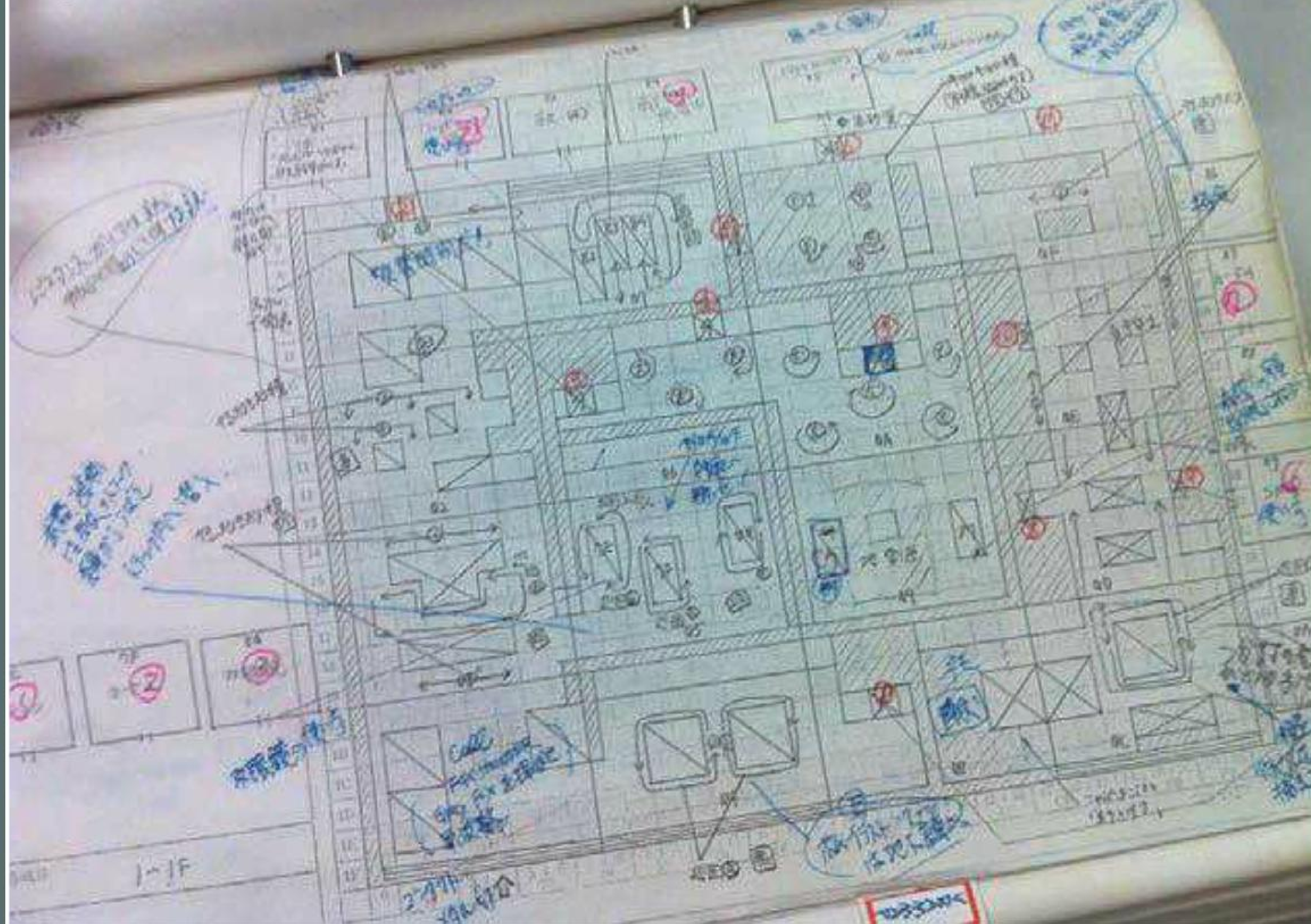
小岛秀夫喜欢欧美的游戏媒体记者，却很讨厌日本本国的游戏记者。他曾对英国《EDGE》杂志发表了一番炮轰日本游戏媒体的极端评论："日本游戏媒体就是一坨屎，多数日本记者来采访《MGS》时根本没做好功课，他们根本没研究过，你甚至很难将他们视为智能生物。我敢肯定日本多数游戏记者根本不算是媒体工作人员，他们都是没用的白痴。只要对比一下日本和其他国家对 E3 等展会的报道质量就知道了。"

Metal Gear诞生！

小岛秀夫的新任务就是《Metal Gear》，谈起该作最初的灵感，小岛秀夫说："当时 MSX 的性能是同屏无法处理超过 4 颗子弹，而这样的性能是做不出枪战游戏的。所以我就想到了《大逃亡》(The Great Escape)那样的游戏，该片描述的是战俘的逃脱过程。"

小岛秀夫说，如果没有《大逃往》，就不会有《潜龙谍影》。该片是根据二战时的真实故事改编，小岛秀夫印象最深的是结局时 Hilts 被抓进监狱的那一幕。巡逻的纳粹士兵、监视塔、探照灯、黑暗中的墙角……影片中所营造的氛围成为《Metal Gear》的重要灵感来源，小岛秀夫希望抓住电影中的那种紧张感。所以《Metal Gear》最初的设计理念并非后来的"潜入"，而是"逃脱"。玩家如果逃脱失败，就会被抓到附近的集中营里，然后再次策划逃脱……这样一来就没有传统游戏的 GAME OVER。不过考虑到这种设计可能会相当枯燥重复，所以后来改成在当时的战争类游戏里比较常见的"打入敌人内部→破坏→逃脱"的游戏流程。

小时候小岛秀夫只能在家里看电视，年龄稍长之后他才有机会自己掏钱和朋友一起进电影院。1981 年春季，正在上高中的小岛秀夫碰到了他初期观影生涯中的一部重要作品——《逃出纽约(Escape from New York)》。这部电影讲述的是未来的曼哈顿变成一个大监狱，其主角 Snake Plissken 正是 Solid Snake 的角色原型。回想起那次观影经历，小岛秀夫说："Snake 的台词、举止和每一个动作都很酷，我肯定大家走出电影院时都会像 Snake 一样拖着自己的右腿(他在片中膝盖中了一箭)。我和朋友也不例外。"当时这部电影在日本相当流行，"叫我 Snake"成为学校里的一句流行语。



□《Metal Gear》初代的珍贵设定图。

Solid Snake 这个名字除了 Snake Plissken 的灵感来源外，也有其字面上的隐喻意义。"Snake"指的是"在寂静中如蛇般潜行"，而"Solid"代表斯内克坚定的内心与硬派的形象。

回想起当时的情形，那时负责编程的程序员大家知则说原本 MSX 团队比 FC 团队更重要，直到 1985 年之后 FC 才突然爆红："当时 Konami 有面向不同平台的多个开发团

1900年代

大首领的另一个恩师 Old Boy 诞生。

1909年

最早的英国情报机构 SIS 成立。

1912年

8 月份，美国海军陆战队占领尼加拉瓜，表面上平定了该国的政治动荡局面。实际上是为了胁迫政府，阻止其建设尼加拉瓜大运河。

1914年

第一次世界大战爆发。

1917年

俄罗斯爆发十月革命。

1918年

第一次世界大战结束。俄罗斯布尔什维克成立格鲁乌情报机构。

1919年

克格勃的前身"契卡"渗透到格鲁乌，两大情报机构开始了长期的明争暗斗。

1922年

布尔什维克获胜，苏联诞生。同年"贤者"秘密组织成立，该组织的某个成员在这一年生下一个女儿，即后来的"The Boss"。



1930年代

贤者组织的最后一名创始成员逝世，此后该组织便失去控制，所谓的"贤者委员会"变成一具空壳。

1935年

约翰(杰克/裸蛇/大首领)诞生。



1936年

EVA(Tatyana/Tanya/Big Mama)在美国诞生。



1938年

日本三菱建造了 J2M“雷电”战斗机。

1939年

8 月份，爱因斯坦致信美国总统罗斯福，提议建造世界第一颗原子弹。9 月 1 日，纳粹德国入侵波兰，英国与法国随后宣战，第二次世界大战爆发。

1941年

英国空军特别部队（SAS）成立，并邀请 The Boss 担任特别顾问，她指挥了北非的一次夜间空袭。

1942年

8 月份，曼哈顿计划启动。德军占领斯大林格勒，The Boss 在那里成立了眼镜蛇部队。在二战最黑暗的岁月里，该部队成为盟军胜利的关键秘密部队之一。



1943年

The Boss 受命刺杀被怀疑为纳粹德国间谍的科学家约翰・冯・诺伊曼，她在行动之前发现自己已经怀孕。

1944年

盟军将眼镜蛇部队派往诺曼底，摧毁了 V2 导弹装置。6 月份，The Boss 生下亚当斯卡（Adamska），这个男孩后来被“贤者”组织收养，成为“左轮山猫”。他的父亲是 The Sorrow。



1945年

8 月，美国在广岛和长崎投放了原子弹，数日后日本宣布投降，二战结束，美苏冷战开始。

1947年

The Boss 解散眼镜蛇部队。

1949年

4 月，北大西洋公约组织成立。8 月，苏联进行首次原子弹测试。

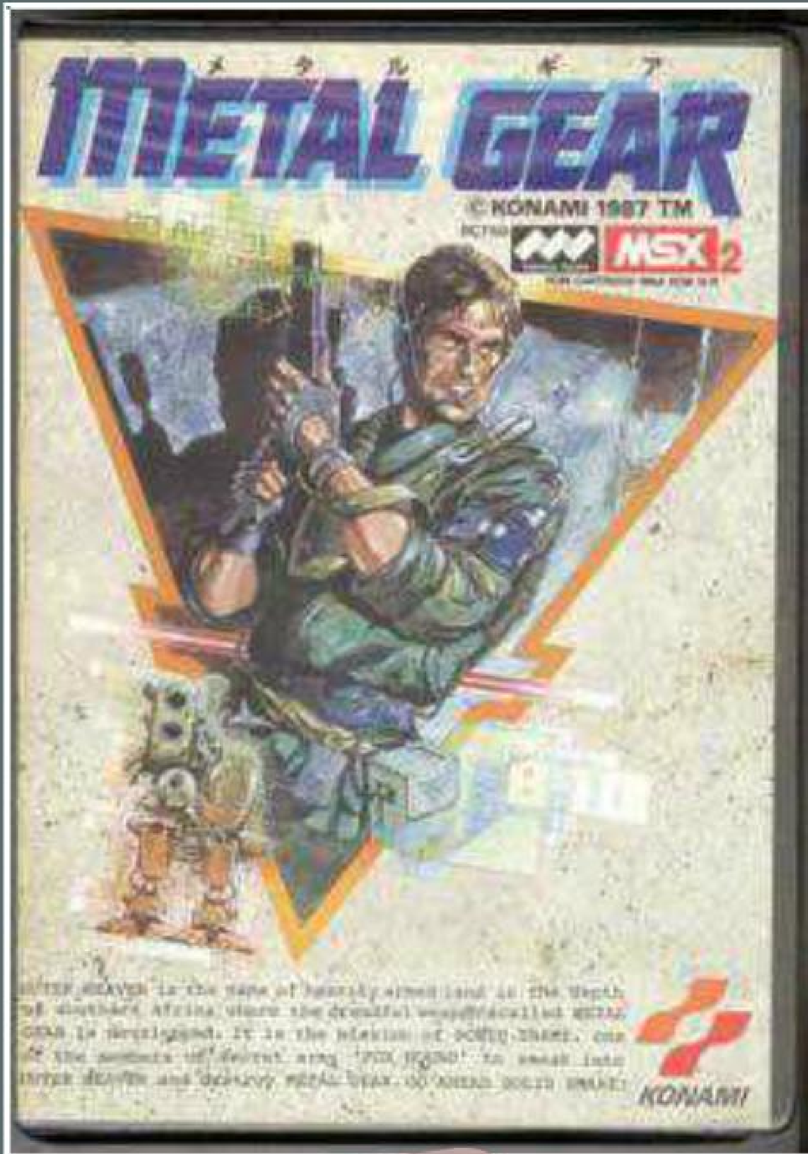




队，比如街机、FC、MSX 等。FC 是在 MSX 之后发售的，而 MSX 团队已经推出了多款游戏。FC 是全新的平台，还不知道能不能成功，而 MSX 的市场覆盖率比 FC 大。”

在当时而言，《Metal Gear》的设定极为新颖，就连南非的舞台背景设定也是极其罕见的。不过故事只是为了服务于游戏性设计。大冢知则说：“当时我根本不知道游戏是发生在南非，可能要看了说明书才知道。故事与人物设定是小岛先生执笔的，我没有参与过这些工作。我看小岛先生并不是特别喜欢南非，他只是对躲猫猫的概念着迷。游戏故事是为了强调这种特殊玩法而设的。”

当时在 Konami 内部各平台的开发团队存在一定的竞争关系，他们的办公区之间只隔着一扇门，但是彼此并不怎么交流。开发 MSX 游戏的公司不多，所以 Konami 的 MSX 游戏开发部门非常忙碌，人手不多，一年却要做两三款游戏。在



制作游戏时，他们一般没什么闲工夫考虑剧情。大冢说：“我只是个程序员，工作就是按照游戏的设计写代码。编程花了多久我记不大清楚了，总之工作没有按时完成。为了节省时间，一个程序会被多个关卡重复使用多次。”在他看来，当时最大的技术挑战是如何让系统判断敌人与监控摄像头是否看到了玩家所操作的角色，所以只能用“躲在障碍物后面”的方式进行判定。

对于小岛秀夫来说，第一款《Metal Gear》的完成带来的不是成就感，而是一种“终于解脱了”的感觉，他说：“当时公司对它的期望很低，我只是很高兴终于把游戏做完了。我有来自同事们的压力，而且我刚进公司只有一年，还没有做过任何其他游戏。有人对我说：‘嘿！离职之前至少得做点什么嘛！’我记得当我把游戏做完之后，大家看我的眼神都不大一样了。”

MSX 版《Metal Gear》其实也在一些西方国家推出，但是因为 MSX 电脑在欧美难觅其踪，所以欧美玩家见到的是后来的 FC 移植版。FC 移植版的负责人是当时年仅 22 岁的上野雅大。当时他也是刚刚毕业，加入 Konami 后本来负责的是 FC 磁碟机的一款教育游戏，但是该作开发中途被取消，所以他就被调去开发《Metal Gear》的 FC 移植版。和他一起参与移植的是后来“《MGS》系列”的音乐总监村冈一树。

上野雅大对他参与的《Metal Gear》移植工作并不自豪，实际上，20 多年来这一直是他职业生涯中的一件憾事。他说：“你们可能都有听说，小岛先生并不喜欢 FC 版。我的团队被要求在 3 个月内将 MSX 版移植为 FC 版，因为硬件的限制，我们不得不作出一些改变。因为小岛先生没有参与，所以他不喜欢我们所做的变动，他认为 FC 版不是正宗的《Metal Gear》。我所做的只是按照上级的指示将游戏进行移植，所以我没有什么功劳。”

小岛秀夫曾多次公开批判 FC 版《Metal Gear》，而且用词很不客气。其实该作也有一些可取之处。毕竟这是一款开发周期只有 3 个月的游戏，而且其中的某些变动相当有趣。更重要的是，他将《Metal Gear》成功带到了美国——并成为日后“《MGS》系列”的首要销售重镇。FC 版里面的丛林地区就是上野雅大的原创内容，他说：“上司希望 FC 版有所不同，因为 MSX 版已经发售了。对我们来说，加一个不同的开场是最简单、最有效的方式，因为我们只有 3 个月的时间。”

小岛秀夫最不满的也许是作为最终 BOSS 的 Metal Gear 被调换了。上野说：“这完全是因为硬件的限制。如果当时我们能用好一些的卡带芯片，比如 VRC4，也许可以做出那样的大型机器人，可惜当时还没有那种芯片。”

▼《Metal Gear》美版杂志广告。

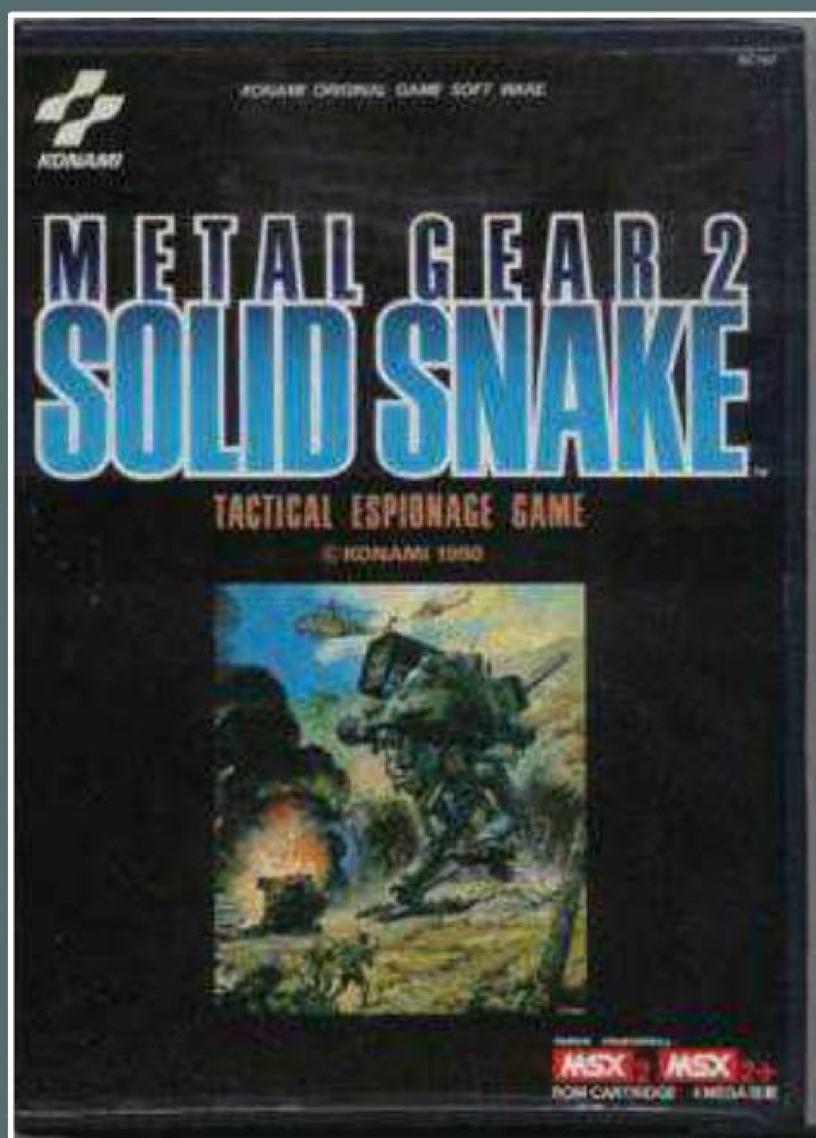


封面故事



初代《Metal Gear》的封面几乎完全是根据《终结者》的一张剧照绘制的，斯内克的形象设计明显参考了卡尔・瑞思的造型。而《Metal Gear 2》中的斯内克更像梅尔・吉布森，坎贝尔上校的形象则是参考了理查德・克里纳。至于“大首领”的形象，则明显是参考了肖恩・康纳利饰演的邦德。

斯内克复仇

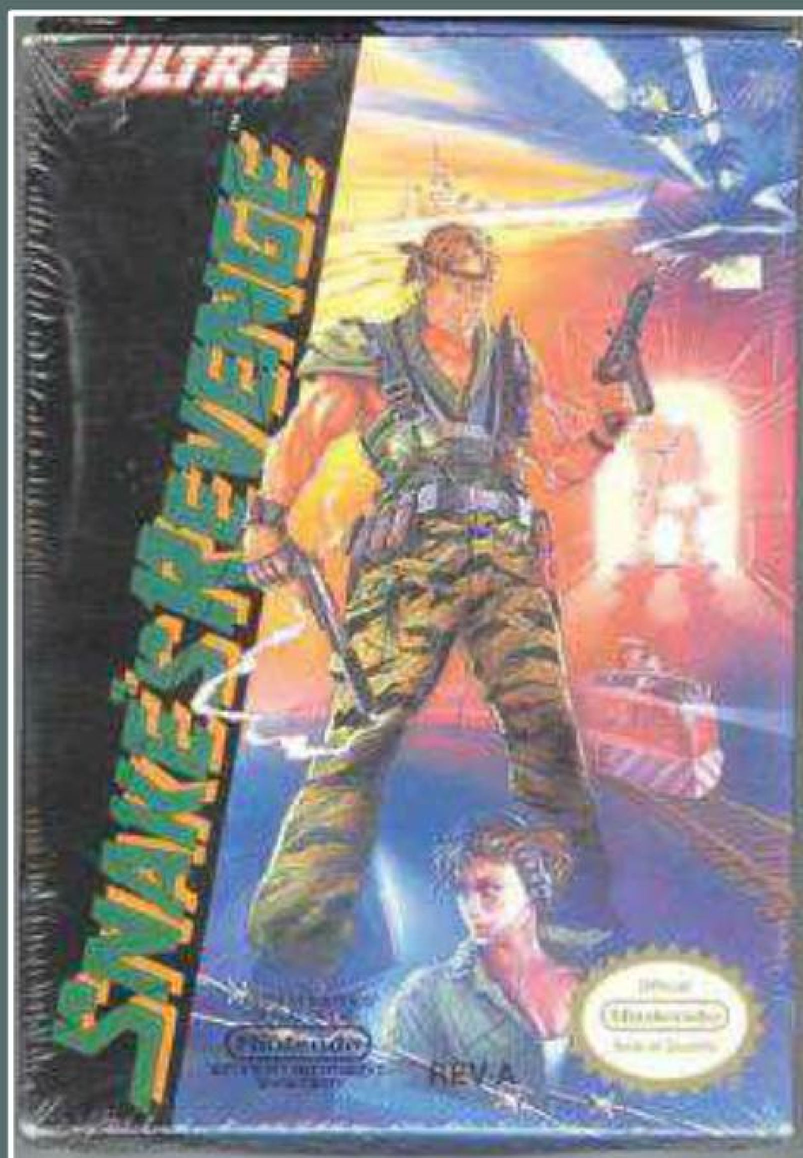


《Metal Gear》的 FC 移植版在美国很受欢迎，于是后来又推出了 C64 和 DOS 的移植版。在 PC 版的包装盒上放的游戏截图其实是来自未发售的 Amiga 版本。Charles Ernst 说："当时我在一家叫做 Banana Development 的公司工作，在 1980 年代，我们为 Taito、Konami 等公司移植了一些街机游戏。我被安排了移植 FC 版《Metal Gear》的任务，最初的版本是装在磁盘一样的设备里，里面全是日文。" DOS 版总共花了 7 个月的时间，Ernst 自己负责游戏的调试与除错，他将游戏的全程录了下来。原本公司还打算推出 Amiga 版本，但当时 Amiga 的软件盗版太猖獗，多数发行商都放弃了 Amiga 平台，Konami 也只能放弃。

1990 年 4 月，专门为美国玩家开发的《斯内克的复仇（Snake's Revenge）》在 FC 上推出。在《Metal Gear》25 年的历史中，《斯内克的复仇》算得上是一个奇葩。虽然小岛秀夫并未参与本作的开发，但它基本忠实于前作的精髓，需要的是潜入与耐性。它拥有丰富多样的关卡，有出色的画面与音乐，是 FC 游戏里的经典之作。本作的游戏系统也相当复杂，道具数量繁多。负责游戏开发的是《恶魔城 3》的开发团队，小岛秀夫本人也对本作的游戏质量予以肯定。如果没有《斯内克的复仇》，"《Metal Gear》系列"也许在 1987 年就完结了。

初代《Metal Gear》在日本发售后销量并不好，小岛秀夫本来没打算开发续作，而是开始为 NEC 的 PC-88 电脑策划一款新作——《Snatcher》！然而 FC 版在美国发售后，获得了出人意料的大成功。在 1988 年 11 月的《Nintendo Power》杂志中，本作进入了前三名的位置，仅次于《塞尔达》和《银河战士》，而且在 Top30 的排行榜上保持了一年半的时间。日本 Konami 总部知道《Metal Gear》一定要出续作，鉴于当时小岛秀夫正在策划《Snatcher》，于是就从《恶魔城 3》的团队调派多名开发人员专门为欧美开发一款续作。对此，小岛秀夫说："当我在 MSX 部门的时候，有一个 FC 部门的家伙开发了《斯内克的复仇》。有一天，我们搭乘同一列电车，在闲聊时，他说'我正在开发一款叫做《斯内克的复仇》的游戏，我知道这不是正宗的斯内克，所以还请您自己做一个新作吧！'当时我才决定制作《Metal Gear 2》。"当问到对《斯内克的复仇》的看法时，小岛秀夫的评价是："我认为它非常忠于《Metal Gear》的概念，我很喜欢。"

《Metal Gear 2》的主程序员是冈俊成，他在 1986 年 4 月加入 Konami，参与开发的第一款游戏是 MSX 版《Parodius》，此后相继参



与了多款游戏的制作，包括《金刚 2》、MSX 版《Nemesis 2》和《恶魔城》。由于是与小岛秀夫同一年进入 Konami，又被安排在同一个部门，他和小岛秀夫一直都是好友。当开发部经理决定制作《Metal Gear 2》，冈俊成就担当了主程序的职责。

《Metal Gear 2》充满了闪亮的创意，小岛秀夫注重细节的游戏制作原则从本作开始确立。抓信鸽、破译加密情报获取重要无线电频率、还有为特定任务而准备的多种军粮……很多创意后来都被收录到《MGS》，比如会随着温度而变化形状的钥匙、会提醒你哪里有地雷的"粉丝"，还有引起敌人注意后的倒计时，以及标志性的雷达系统。冈俊成说："我不记得信鸽的创意，但是我们经常开小组会议。在这些会议里会讨论新创意，大家畅所欲言。多数时候，主要设计创意都是来自小岛先生。"

由于容量与性能限制，小岛秀夫的大量创意无法一一实现，很多想法不得不忍痛取消。当时用的编程语言是 Assembler，用的电脑是古老的惠普 64000。冈俊成说："我也很想创新，想做出让人惊讶的东西，所以我很享受这些游戏的编程



▲《斯内克的复仇》比较接近于当时流行的军事射击游戏。



▲《Metal Gear 2》已具备后来《MGS》的大部分核心系统。

1950年

朝鲜战争爆发，"大首领"参与了此次战争，并成为 The Boss 的徒弟。

1951年

在内华达进行的一次核武器测试中，The Boss 受到高能核辐射。

1954年

1 月，第一艘核动力潜艇鹦鹉螺号下水。3 月，美国第一枚氢弹在比基尼岛引爆，大首领参与了这次核试验。

1957年

苏联成功发射首枚洲际导弹 R7，并发射其首枚人造卫星，表明其有能力向地球的任何角落投放核武器。

1958年

2 月，美国发售首枚卫星"探索者 1 号"。

1959年

艾森豪威尔总统启动人类首个航天计划"水银计划"，NASA 委任 The Boss 参与此项计划，她还参与了破坏苏联多个计划的秘密行动。

1960年

The Boss 通过水银计划成为首个进入太空的人类，但官方并未对外公布。她从太空返回的那一天，正是苏联载人航天试验宣告成功的同日。The Boss 并未成功降落，而是坠落于大海之中，并受到宇宙射线严重灼伤。但她竟然在深度昏迷了 6 个月之后奇迹般的逃出死神的魔爪。

1961年

4 月，肯尼迪总统派出 400 名美国绿色贝雷帽"特别顾问"到越南，培训南越士兵游击战术。大首领与 Python 参与了此次任务。10 月，犹他州的 3 座电话中继站被炸，导致国防通信系统瘫痪。美军考虑开发 ARPA 计算机网作为通信系统。而 The Boss 发现她派往苏联的间谍因为 CIA 贪污腐败的原因而变节，她向 NASA 告发，却被 CIA 在肯尼迪总统面前反咬一口。



1962年

Major Zero 帮助苏联科学家索科洛夫家人逃到西方，两个星期后索科洛夫抵达西柏林。10 月，美国 U-2 巡逻舰在古巴发现了苏联的导弹，古巴导弹危机爆发。苏联潜艇指挥官拒绝向美国驱逐舰发射鱼雷。随后美国政府向苏联送返索科洛夫。而苏联开始在其他靠近美国的地方建设导弹基地。

The Boss 受命潜入 Tselino-yarsk，杀死她曾经的挚爱 The Sorrow。不久，她重遇 Major Zero，并且一起建立了 FOX 部队。



1964年

7 月，The Boss 使用贤者组织的间谍网络，发现索科洛夫被送回 OKB-754 研究中心，那里正在研究的武器接近完成。8 月，“大首领”以“裸蛇”为代号，潜入 Tselinoyarsk 营救索科洛夫。斯内克与山猫首次会面。索科洛夫透露了核搭载超级坦克 Shagohod 的存在。The Boss 投奔苏联，绑架了索科洛夫，重伤了斯内克。这次任务以失败告终。数日后，“食蛇者行动”启动，斯内克再次进入 Tselinoyarsk 营救索科洛夫，摧毁了 Shagohod，歼灭了眼镜蛇部队和 The Boss，取回“贤者的遗产”。之后斯内克获得“大首领”称号，但他随后离开了 FOX 部队。



1966年

“大首领”在莫桑比克独立战争时遇到了一个少年战士弗兰克·杰格（Frank Jaeger），他把他救了出来，送入了疗养所。后来杰格被贤者组织带走，参加了“完美战士计划”，成为后来的灰狐。



过程，但是确实太难实现了。”尽管如此，冈俊成还是很努力地实现了小岛秀夫想要的画面。游戏中玩家的所有动作都是由冈俊成制作的，比如匍匐前进的动作与场景，游戏中的无线电通信画面也是由冈俊成制作，还有部分敌人的动作和雷达画面。

即使是以现在的眼光来看，《Metel Gear 2》的细节之丰富也是令人赞叹的。比如斯内克无论是面朝左边还是右边，他右手持枪的动作都是极为精确的，还有很多画面细节都看得出来是花了许多的工夫。据冈俊成所说，有不少细节是阴差阳错所致。“我不能说具体是哪个部分，因为这是一个秘密。我在编程的时候犯了一个小错，导致某些动作出错。斯内克本来不应该做出那种动作。但是另外一个组员看到这个动作后说‘真棒啊！’所以将错就错，将这种动作程序用在游戏中了。游戏做好之后我保留了一份初回版，每个组员都很兴奋地自己掏钱买了一份。这是我最宝贵的记忆。”

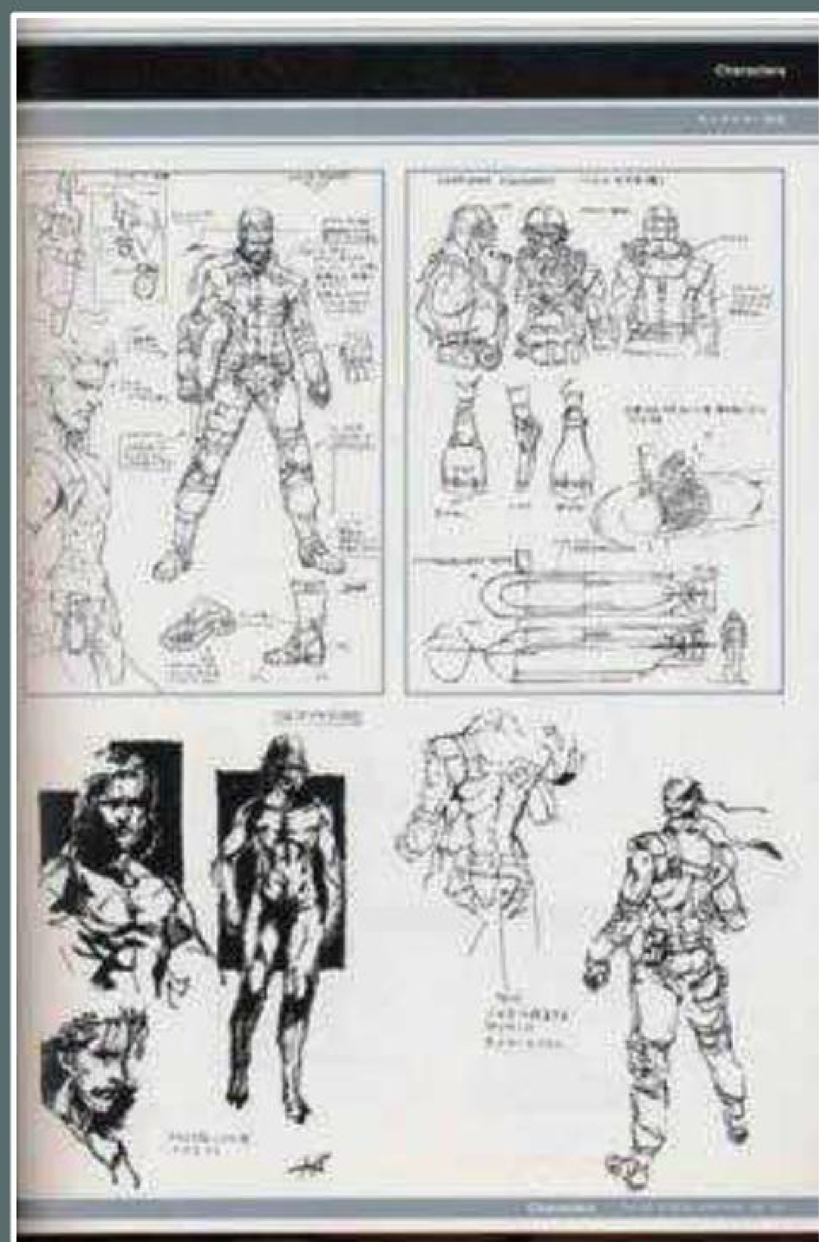
《Metal Gear 2》虽然质量出众，但是因为 MSX 电脑逐渐被淘汰，本作错失了在海外发行的机会。不过最后它还是被翻译成英语，Konami 将其收录到 2006 年的 PS2 版《潜龙谍影 3 生存》，获得系列玩家的一致认可。“我很高兴得知有这样的反响，因为在日本不大清楚英语区玩家们的意见。能参与《Metal Gear》系列的开发我感到很荣幸。这是一款古老的游戏，很高兴现在还有人在玩。真是难以置信。”

《斯内克的复仇》专用机

《斯内克的复仇》还有自己的专用掌机？这是 Tiger Electronics 在 1990 年推出的一款掌上游戏机，是 Tiger 公司“Game Talk”系列掌机中的一个型号。该主机与 Game & Watch 一样只能玩一款游戏，不同之处在于它有语音功能，游戏时会有语音提示。游戏系统以战斗为主，取消了潜入部分。



电影与谍影


▲新川洋司的《MGS》游戏设定图。

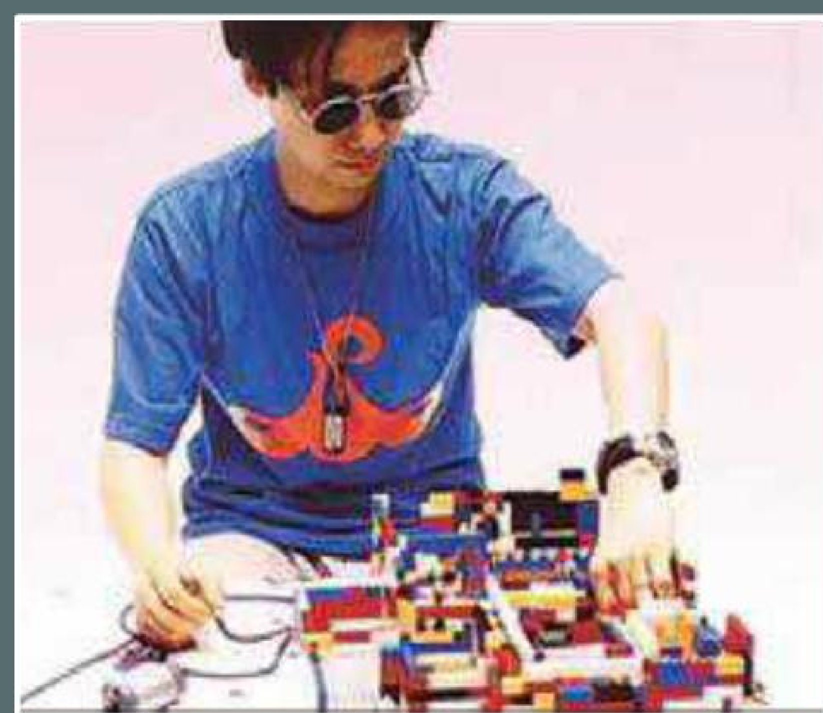
在《潜龙谍影》的世界中，总是遍布核危机的阴云。小岛秀夫说，这也跟他童年时的经历有关。他的父母出生在上世纪 30 年代，他说：“父亲经常跟我说他小时候的故事，那时东京不断有空袭，他经常在街上夺命狂奔，寻找掩体。他说曾经带着受伤的孩子到安全的地方，他的故事对我有巨大的影响。”

小岛秀夫相信，父亲对他的影响超过任何娱乐作品，虽然他们的观点从来没有一致过。小时候他父亲很想成为一名海军战士，但是年龄不够大。但他又痛恨战争，他有很多朋友被战争夺去了生命，所以他也讨厌美国。但成家立业之后经常接触美国，并爱上了美国文化。小岛秀夫和他的父亲一样，对美国抱有复杂的情感。

因为自幼对二战历史的好奇，小岛秀夫总是对二战类电影情有独钟。《潜龙谍影》的“潜入”主题灵感之源是电影《纳瓦隆大炮（The Guns of Navarone）》，该片上映于 1961 年，比《大逃亡》更早。电影讲述的是盟军拯救 2000 名英军士兵的一次秘密任务，他们要潜入爱琴海的纳瓦隆岛，破坏德军架设在那里的大炮，任务必须在 4 天内完成。小岛秀夫是小时候在电视上看到该片的，那时他还是个小学生，由于对该片的喜爱，后来它每次在电视上重播，他都会再看一遍。他最喜欢的是影片初期 6 人攀爬悬崖的那一幕，在很长的时间里没有一句台词、没有音乐，只有海浪声与无情的风雨声，营造出一种有强烈代入感的紧张气息，小岛秀夫认为这是影史上最伟大的片段之一。当一行人爬上悬崖之后，长时间的寂静突然变成激烈交火的喧闹嘈杂声，导演仿佛精确计算了观众情绪的起伏变化周期，将节奏拿捏得恰到好处。小岛秀夫说：“我想创造的就是《纳瓦隆大炮》里的那一幕，让观众不止是在旁观，而是亲自参与体验！”

八位机时代简陋的点阵图阻碍了小岛秀夫的创意发挥，他一直在等待一部高性能的主机，让他能实现在游戏中过一把电影导演瘾的愿望。《Metal Gear》之后，小岛秀夫在《Snatcher》、《Policenauts》等 AVG 游戏中尝试了一些电影表现手法，当具有 3D 画面处理能力的 32 位机到来时，他知道创造互动电影的机会终于到来了。

1994 年，《Metal Gear 3》开发计划正式启动，当时的目标平台是 3DO。但是该作刚开发不久，日本就发生了震惊世界的阪神大地震，位于神户的 Konami 总部严重受损，大部分游戏项目都因此中断。1995 年夏季，当《Metal Gear 3》的开发工作重启时，3DO 大势已去，PS 迅速崛起。Konami 决定将《Metal Gear 3》转移到 PS，并提出“打造最强 PS 游戏”的目标。小岛秀夫知道《Metal Gear》这个名字的知名度并不高，他决定将游戏更名为《Metal Gear Solid》，为系列创造一个新的起点。小岛秀夫说：“我希望


▲小岛秀夫用乐高积木搭建《MGS》关卡模型。



说："如果无法让玩家感觉这个世界是真实的，做这款游戏就没有意义了。"为了保证真实性，小岛秀夫对游戏的每个细节都亲自顾问，就连游戏中桌子的设计都要求设计师照着他的意思进行修改。《Metal Gear Solid》能够得到全世界游戏玩家的接受，我的目标是有100万套的销售数字。"

从《恶魔城》到老四强，Konami在8位机时代创造了无数脍炙人口的经典之作，但是从商业角度来说，在1998年之前，Konami从未有类似于《最终幻想》、《街头霸王》那样轰动全球的大作，销量超过百万的游戏也屈指可数。直到《潜龙谍影》出现，Konami才开始成为全球电视游戏业里的一个璀璨无比的巨星，并且迎来公司创立以来增长速度最快的一段黄金时期。

小岛秀夫说："当时我只想做一个3D版的《Metal Gear》，原作是俯瞰视点，而我只想玩躲猫猫，比如躲在衣柜里、桌子下，看着外面敌人的脚在走来走去，然后溜走。我想创造这种紧张感。过去我做不到，但是我相信PS可以做到。"

《MGS》开始成为Konami最大的家用机游戏制作项目，小岛秀夫带领着30名精兵强将，其中包括1994年加入Konami的新川洋司。他那沧桑的原画风格正是小岛秀夫心目中斯内克的神韵所在。游戏的筹备工作花费了一年多的时间，在此期间，小岛秀夫带领主要开发人员到美国考察，邀请SWAT特警给他们上课，讲解各种武器、炸药和载具。他还邀请日本军事专家毛利元贞担任技术顾问。小岛秀夫说："如果无法……而新川洋司不仅负责人设，还自己制作了各人物的陶土模型，让3D建模设计师们参照陶土模型制作角色，免得他们无法从飘逸的人物原画中把握人物神韵。

《MGS》英语版负责人Jeremy Blaustein还记得小岛秀夫最初找他谈起这款新作构想时的情形。他们在小岛秀夫的办公室里畅所欲言，小岛秀夫显得非常兴奋，他带他到制作部走了一趟，一路上闲话家常。原来小岛秀夫和Jeremy的妻子有着相同的名字，这让他们聊得更加起劲。参观完制作部后，小岛秀夫把Jeremy带回办公室，他在桌子上摆了一堆乐高积木，已经搭建成一些地道和墙壁的形状，小岛告诉Jeremy，他就是用乐高积木进行关卡设计的。不仅如此，他还搞了一个迷你的针孔摄像头，然后在乐高搭建的关卡模型里移动，这样就能直观地看到玩家在3D多边形所构筑起来的关卡中所看到的环境。当时Konami大部分开发人员都没有制作3D游戏的经验，小岛秀夫也是刚刚开始接触3D关卡设计，所以只能借助这种方式加深对3D空间的把握感。

在摸索3D关卡设计的同时，小岛秀夫为游戏创作了更为复杂的故事。Jeremy Blaustein说："制作部给了我三大箱硬皮纸箱，其中一个装满了新川洋司绘制的插画，包括各种角色穿上各种服装、使用各种武器的插画。大家都以为我做的原创内容可能不多，其实我的第一个任务是撰写充满军事风格的对话，那是在互联网流行之前，我只能参考海豹突击队6队及红色细胞的创始人Richard Marcinko的著作。他有几十本书，我把它们读了个遍。这不是简单的翻译，而是创作。"英文版的《MGS》不仅考虑到欧美人的用语习惯，而且还考虑到它们的文化与思维习惯，在剧本与对话方面使其更像是出自某个欧美剧作家之手。斯内克的配音David Hayter说，最初看到Solid Snake这个名字时，他的反应是："如果他们坚持要这个名字，我就不干了！虽然我已经在好莱坞干了好多年，节操已经掉了一地。"但是当他将剧本读了一遍之后，他说："我确实开始想赚这个钱了。"

在录音时，Jeremy也在现场，当时各角色对应的配音并未确定，他并不知道David会为斯内克配音。"结果和Kris Zimmerman（本作的配音导演）设想的对应角色很不一样。我还记得为什么要让美玲有中国口音，因为我们担心如果没有一些特征的话，无法将其与其他人区分开来。"

《MGS》的本地化制作之深入透彻在游戏产业史上是前所未有的。因为要求苛刻、压力大，Jeremy不得不让医生开了大量的安定药片来稳定自己的心绪。《MGS》最后在英语地区造成的巨大冲击力、与玩家产生的强烈共鸣，应在很大程度上归功于Jeremy的努力。但是小岛秀夫却对Jeremy的贡献不以为意。后来在NGC上重制的《潜龙谍影 孪蛇》启用了另一个本地化团队，所有台词重新翻译并录音。Jeremy说："如果我能改变什么，我会坚持让小岛明白不应该进行修改。他不明白游戏翻译的真谛，不明白应该出于文化差异的原因进行调整。"Jeremy一直留着Konami给他的那些《MGS》资料，几年前





1970年

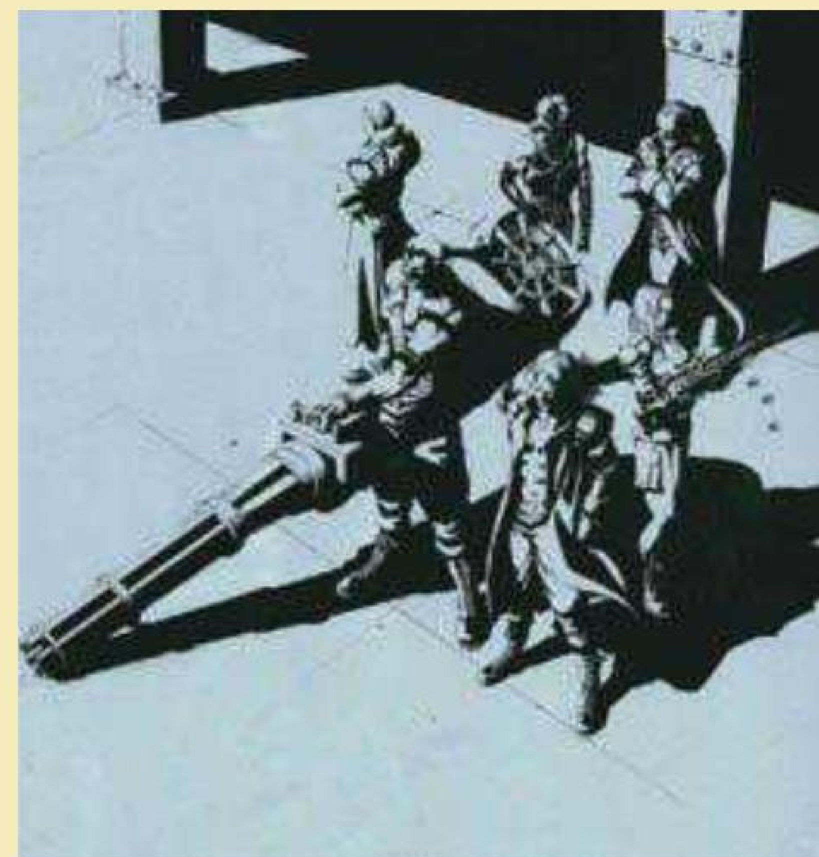
"圣海洛尼莫半岛接管事件"爆发。FOX部队成员在Gene的带领下策动反叛，接管了位于圣海洛尼莫半岛的苏联IRBM设施，并劫走了一种新型的核武器。五角大楼以叛国罪逮捕了Major Zero，同时也宣判大首领为叛国罪。不久大首领被捕，并首次遇见了罗伊·坎贝尔，他们一起打倒了FOX部队。在行动过程中，他们发现了新型武器"Metal Gear"的计划。

在索科洛夫的帮助下，大首领成功摧毁Metal Gear RAXA，消灭了Gene，获得其聚敛的大量财富。另一方面，美国政府因为山猫而得到了失落的另一半"贤者的遗产"。而Major Zero成立了秘密组织"爱国者"（The Patriots），按照The Boss的最终意愿，希望将世界再次统一。加入该组织的还有山猫、Sigint和大首领。Major Zero将大首领塑造成救世主般的英雄与偶像。



1971年

大首领正式建立了猎狐犬部队。

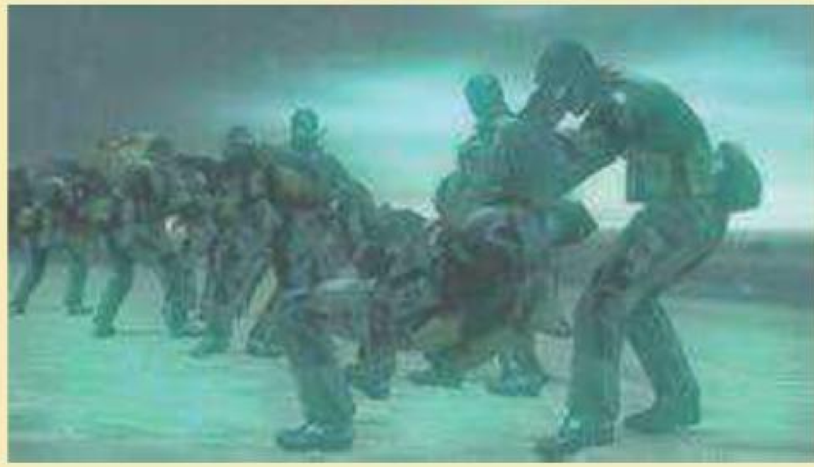


1972年

大首领在越南受伤陷入昏迷。Zero趁此机会启动了"魔童计划"（Les Enfants Terribles）。克拉克博士将大首领的DNA注入到其日本助手捐献的卵子中。EVA同意担任代孕母亲。9个月后，索利德·斯内克和利奎德·斯内克降生。狂怒的大首领退出了爱国者组织，离开了美国，随后创办了"无国界部队（MSF）"。不久，该计划诞生了另一个克隆体——索利德斯·斯内克。EVA和山猫开始对Zero与爱国者

心灰意冷。

同年末，哥伦比亚政府邀大首领加入该国军队。大首领的军队伏击了和平·米勒的游击部队，差点杀死了米勒。后来米勒成为 MSF 的二号人物。

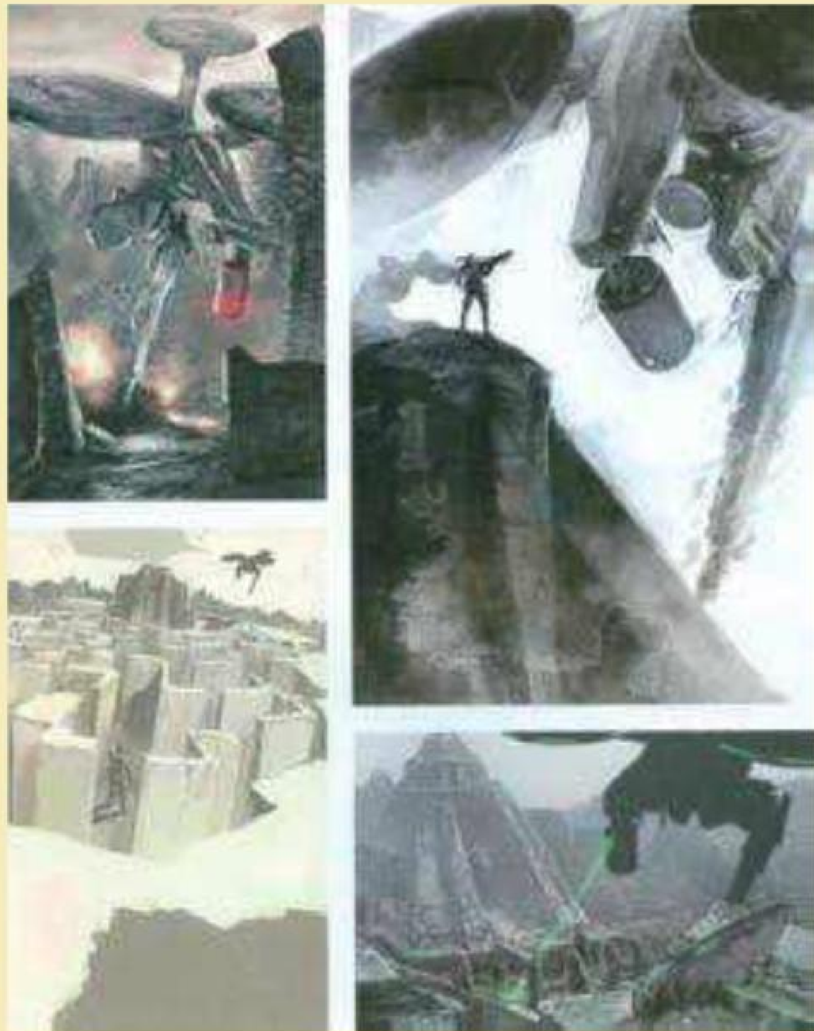


1973年

一支神秘军队入侵了哥斯达黎加，Huey Emmerich 加入"和平行者计划"。

1974年

哥斯达黎加和平大学的 Paz Ortega Andrade 和 Ramon Galvez Mena 聘请无国界部队击退 CIA 部队。随后"和平行者事件"发生：无国界部队进入哥斯达黎加，他们的对手是"和平哨兵"。大首领首次遭遇 The Boss 的 AI，之后成功破坏了和平行者，后者逃到了尼加拉瓜，并通过核打击摧毁了 MSF 的基地。



1977年

弗兰克·杰格回到莫桑比克，成为 RENAMO 的士兵，大首领将其从 FRELIMO 集中营救出。

1979年

在罗德西亚内战后期，弗兰克·杰格杀死了 Hunter，但是却收养了他们的女儿 Naomi Hunter。同年末，苏联进入阿富汗，新一轮冷战开始，左轮山猫也参与了这次入侵行动。在这一战中，阿富汗叛军对他闻风丧胆，给了他一个绰号——Shalashaska！

他搬到日本，把那些资料藏到了储藏室里。有一次在生日派对期间，他把那些资料拿了出来，有些画稿被一些孩子拿走了。当时那些资料已经积灰。

1997 年在亚特兰大举办的 E3 展上，《潜龙谍影》正式公布，完全即时演算的游戏画面震撼全场。单从画面的美丽程度而言，充满方块和马赛克的《潜龙谍影》与充斥着 CG 动画的《最终幻想 VII》等大作相比毫无优势，但它利用即时演算的优势，做到了实际游戏与剧情场面的无缝接合，镜头剪辑也完全达到了好莱坞水准。毫无疑问，它是人们见过的最具电影感的游戏。在这次展会上载誉而归后，《MGS》开始成为一个全球范围炙手可热的名字，Konami 投入了 800 万美元的广告费为之推波助澜。到 1998 年它已成为业界最受期待的游戏。最终，它的销量超过 600 万套，业界总评分超过 94 分，成为 Konami 有史以来最畅销、口碑最高的游戏。IGN 与《PSM》杂志都将其评为"史上最佳 PS 游戏"。

《MGS》的幽灵

在《MGS》里隐藏着 42 个幽灵，他们其实就是小岛组开发人员的图像，被处理成幽灵般的半透明效果。只有用斯内克的摄像头才能看到他们，小岛秀夫本人的幽灵被印在 Otacon 办公室的《Policenaut》海报上。



Big Shell的真相

《MGS》发售后影响了无数的后来者，包括 SCE 的《虹吸战士》。该系列的创造者 Richard Ham 如今在 Splash Damage 工作室任职，他说："当时我们非常关注《MGS》，我还记得在它首次参展 E3 时，我们的下巴都快掉到地上了。在表现力方面我们跟他们根本没得比，不过幸运的是潜入只是《虹吸战士》的一部分。但不幸的是，这只是许多巧合之一。他们有对抗直升机的 BOSS 战，我们也有。他们有拿链式机枪的壮汉，我们也有。后来我们只能改成'拿火焰喷射器的壮汉'。他们甚至还有一个中国的女性角色，通过无线电进行指引，而我们也有！他们的叫做美玲，而我们的叫做美幸——又是一个完全的巧合。后来我们为了避嫌只能将其更名为莲幸。"

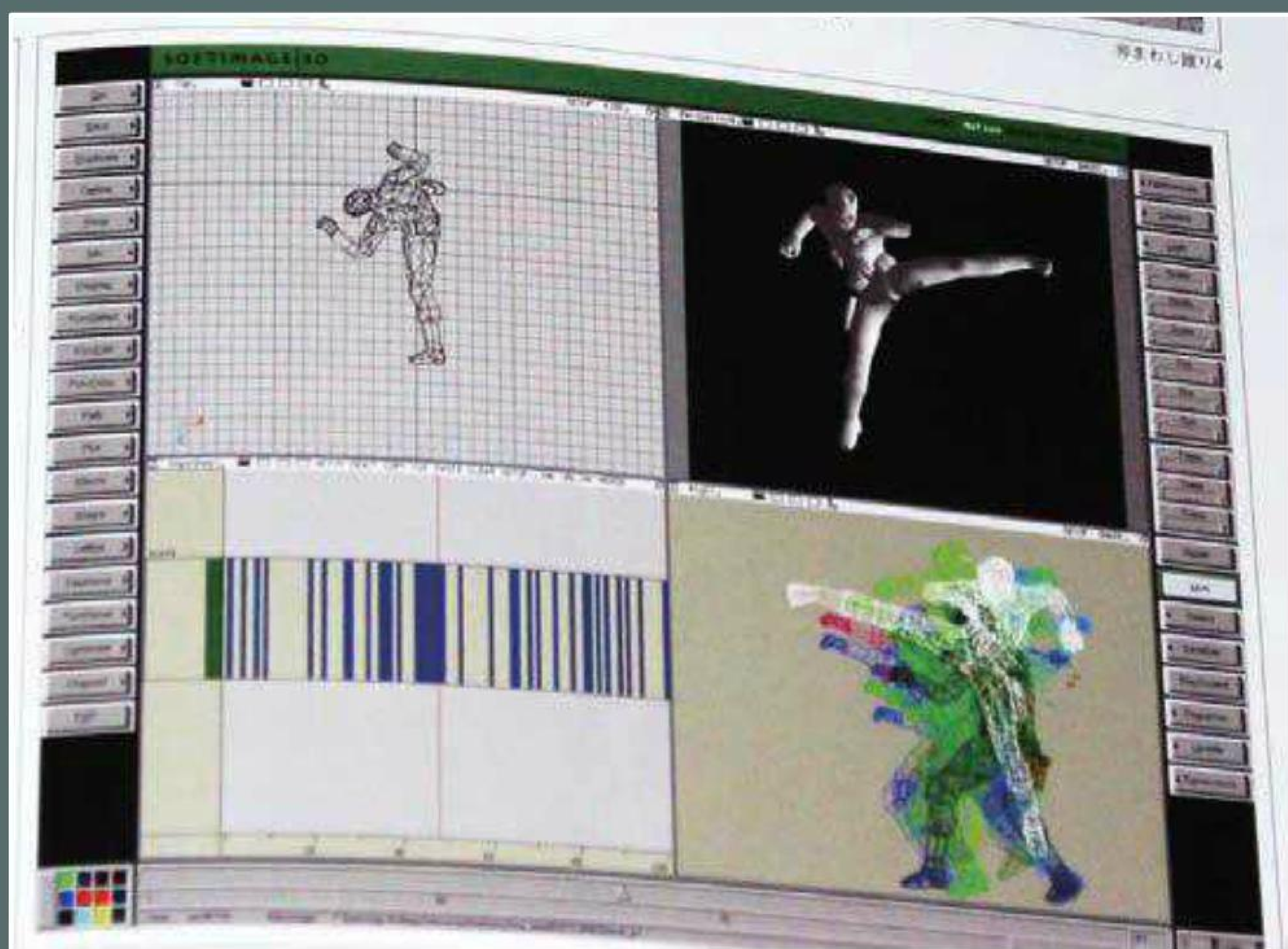
另一方面，在 Konami 内部，两款《MGS》新作正在同时开发中。除了野心勃勃的《MGS2》外，还有另外一个精致之作率先上市。《Metal Gear 幽灵通天塔》可能是系列历史上最被忽略的一款游戏。当时大多数家用机大作的 GBC 移植版都是粗制滥造的垃圾游戏，《幽灵通天塔》也被误以为是其中的一员。而实际上，这是一款制作精良、将 GBC 性能利用得恰到好处的杰作，玩起来就像 MSX 原版的进化版。本作的开发任务部分外包给了东星公司，负责该项目的野尻真太当时是首次参与"《Metal Gear》系列"，至今他对该作仍有强烈的特殊情感。负责英语版的 Agness Kaku 说："它仍然是我最喜爱的项目，因为它的广播剧'Codec 娱乐节目'太欢乐了。它是《Metal Gear》历史上最棒的剧本——而且原创性满点！但是 Konami 觉得这个并不重要，结果被他们删掉了。"事实上本作是在 Konami 欧洲分公司的提议下制作的，游戏本身可谓麻雀虽小五脏俱全，不仅剧情波澜起伏，充满悬念与意外，而且 PS 版的各种玩法一应俱全，还收录了超耐玩的"VR 训练"模式。据 GameRankings 统计，本作的媒体综合评分高达 95.92 分，甚至高于《MGS》！

但是全球 600 多万 MGSer 期待的是《MGS2》，这是一个必须要有出色影音表现的游戏系列。小岛秀夫知道他可以将《MGS》的概念提升到新的高度——只要有更强的机能！

在《MGS》发售后不久，《MGS2》就开始进行策划了。原本的故事主题是围绕伊朗和伊拉克的核武器调查，斯内克的目标是阻止正在运送 Metal Gear 的航空母舰，在限定时间内解除核危机，同时阻止利奎德·斯内克的阴谋。当时在该项目进行到 6 个月的时候，中东局势到了极为紧张的地步，为了避免在政治上招惹诸多不必要的麻烦，小岛秀夫决定彻底修改剧本。最后保留到游戏中的只剩下放在最前面的油轮篇。这份设计原案在 1999 年 1 月完成，原本是取名为《潜龙谍影 III》，其中的"III"代表曼哈顿三栋最具标志性的摩天大楼。在这份原案中还描述了游戏的一些新特性，比如需要藏起敌人的尸体、影子会



▲开发《MGS2》时，小岛秀夫继续沿用了以乐高积木搭建关卡的方式。



▲《MGS2》动作捕捉的制作界面。

引起敌人的注意、可以破坏光源影响敌人的视野等等。在剧情上充分结合当时互联网泡沫的时代背景，引入"数字化对人类的影响"等主题，模糊现实与虚幻之间的界限。原案中与玩家联络并提供后方援助的有3名角色，到最后玩家会发现他们并非真人，而是电脑AI。不过这些角色到最后都被删除。

1999年中，小岛秀夫带领他的开发人员到纽约进行了长时间的实地考察。归来之后不久，他们收到了SCE发来的PS2游戏开发套件。小岛组的技术人员进行了为期6周的研究测试之后，制定了2001年蛇年之内做完《MGS2》的目标。



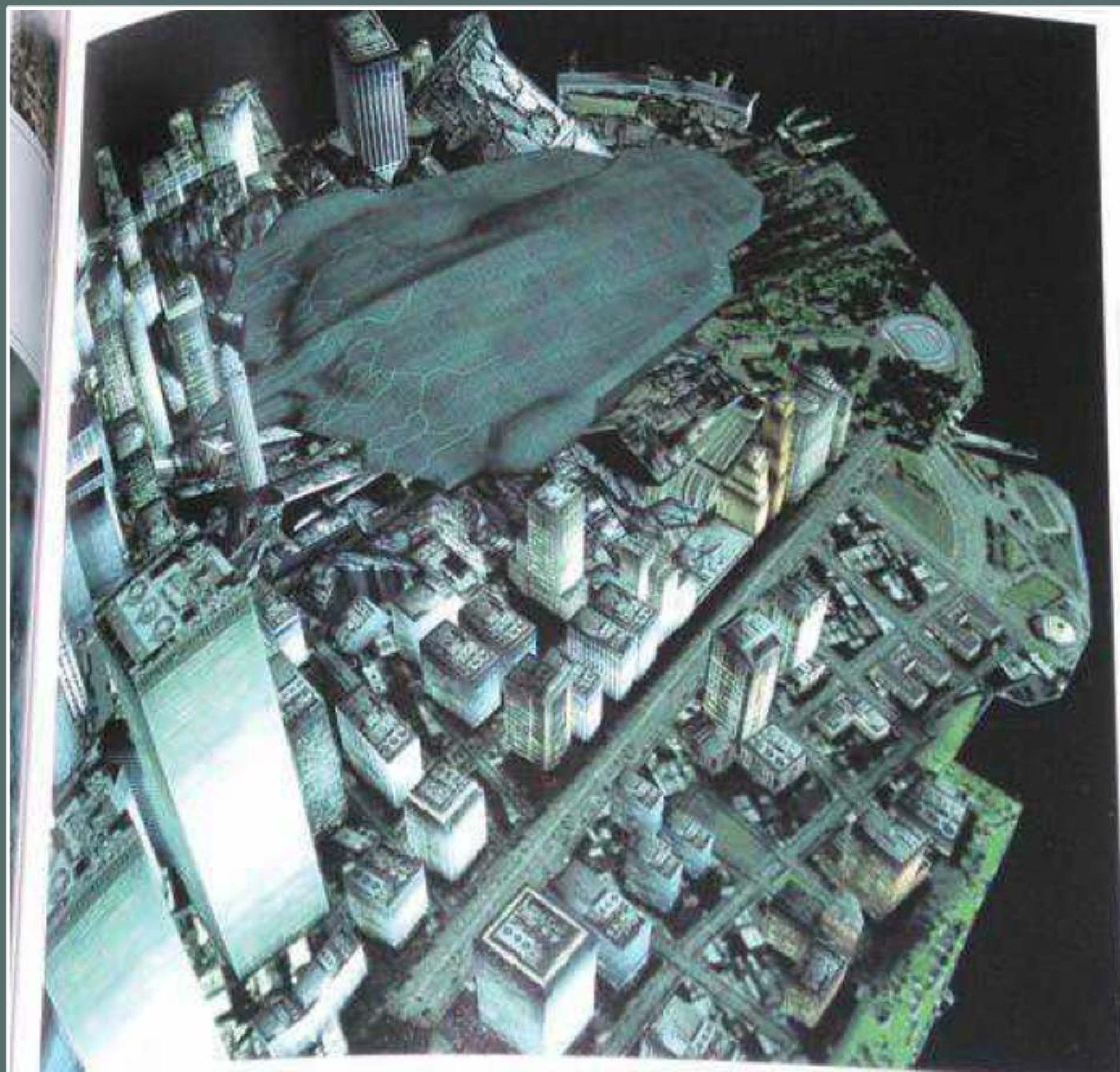
因为对周润发主演的电影《血仍未冷》中的音乐十分喜爱，小岛秀夫决定邀请该片音乐制作人Harry Gregson-Williams为《MGS2》配乐。Williams并不是一个游戏玩家，他惟一玩过的游戏是上世纪70年代的《Pong》。因为不熟悉游戏的制作方式，他只能根据小岛秀夫提供的一些简单风格描述来自由创作音乐。

《MGS2》也许是PS2历史上最受期待的游戏，虽然它的销量远不及《GT赛车3》和后来的《GTA》，但在当时没有哪款游戏比《MGS2》更能炫耀PS2的性能。2000年5月8日，小岛秀夫将《MGS2》的9分钟录像带放进自己的手提行李箱，这段预告片用了两个月的时间制作，目标是"震惊业界"。两天后，这段预告片在Konami的E3发布会上正式公布，在场的150多名记者简直不敢相信自己的眼睛——过去只可能在CG动画中出现的场面居然完全是即时演算的！于是这个仅展出了预告片的游戏夺得了这一年E3展多个媒体评选的最佳游戏大奖。小岛秀夫说，那简直是他一生中最美好的时光，他说："我记得坐在飞机上悄悄对自己说，我需要保持冷静，我不能太过兴奋或者把自己当做一个明星。我需要保持谦虚。"

玩家首次玩到《MGS2》，是随《终极地带》附赠的试玩版，在该DEMO中也埋下了游戏史上最大的秘密——当玩家操作着DEMO中的斯内克作战时，绝对不会想到真正的主角是新人雷电。不仅外界不知道，连参与制作的很多人都不知道，包括首席配音演员David Hayter。他说："我们是按照顺序进行录音的，跟往常不大一样，所以我们最先录音的是Tanker篇，大家都以为是一个简单的续作——我和Otacon合作，在纽约行动，敌人是一群俄罗斯人，诸如此类。'大桥跳下'的片段超酷，然后……一切都变了。我逐渐意识到自己并非玩家操作的角色，游戏越往前推进就越让人陌生。不过当年给一代录音时也是无法完全了解整个剧情，所以我选择相信小岛先生。"

其实在1999年初的最早设计原案中也有雷电这么一名角色，目的是"要有一名更招惹女性喜爱的角色"。将雷电变成主角的理由，是因为小岛秀夫希望有更多新玩家接触"《MGS》系列"。而新手刚开始玩时，无法像玩过前作的玩家那样对一切都感到熟悉，而且就算是玩过前作的玩家，因为本作增加了大量新系统，所以在游戏进行过程中，仍然需要对各种细节进行说明。如果主角是新手，游戏中就可以理所当然地让后方人员对他进行方方面面的详细解说，小岛秀夫希望玩家真正融入到自己扮演的角色之中，与之共同成长。

▼由于911事件的发生，这段辛苦制作的大型纽约场景被迫删除。



1980年代

大首领参与了非洲的多场内战。他在莫桑比克遇到了弗兰克·杰格养大的Naomi，并将她带到了美国。80年代初，杰克（雷电）诞生。索利德斯·斯内克杀了他的父母，将他收养并训练成儿童士兵。另一方面，大首领在南非建立了雇佣兵国家"世外天堂"。



1988年

萨达姆向北伊拉克的库尔德人发动种族灭绝式战役，"狙击之狼"的家人在这场战争中丧生。



1989年

大首领秘密重掌猎狐犬部队。同年，利比亚内战爆发，雷电以儿童士兵的身份参与了这场战争。

1990年

弗兰克·杰格荣获猎狐犬部队的最高称号——"狐狸"。8月，伊拉克入侵科威特，海湾战争爆发。索利德·斯内克加入了美国陆军，成为绿色贝雷帽的一员，并受命潜入伊拉克西部。而利奎德·斯内克则加入了英国空军特别部队，也参加到海湾战争，受命摧毁移动式SCUD导弹发射器。在这次行动中，他成为战俘，官方宣布其在行动中失踪。

1991年

海湾战争的著名军事行动——"沙漠风暴行动"启动，美国陆军向其部队注入"士兵基因"，即来自对大首领DNA的研究成果，这是其"基因战士计划"的一部分，由克拉克



博士开发。然而这些注射物存在副作用，会产生"海湾战争综合症"。而五角大楼方面发表研究报告称，海湾战争综合症是因为接触了反坦克弹药中的铀而引起。

1993年

由于俄罗斯宪政危机爆发，包括火神渡鸦在内的内务部特种部队VYMPEL多名成员被降职。于是火神渡鸦离开了俄罗斯，成为一名雇佣兵，后来加入世外天堂。



1994年

被关押多年之后，利奎德·斯内克终于被美国政府释放，并回到了美国。

1995年

索利德·斯内克加入猎狐犬部队，他并不知道自己是指挥官大首领的克隆体。这一年Drago Pettrovich Madnar博士在世外天堂开发了Metal Gear TX-55。紧接着"世外天堂起义"事件爆发。猎狐犬部队潜入世外天堂，作为双方领导者的大首领派出他最信赖的士兵"灰狐"进入世外天堂，他被世外天堂的军队抓捕，被捕之前他向猎狐犬部队发回了侦查报告。紧接着猎狐犬派出刚加入不久的索利德·斯内克，他营救了灰狐，击败了大首领，摧毁了Metal Gear TX-55。但之后不久他就退出了部队。世外天堂起义事件就此结束。北约发动了空袭，导致很多孤儿与难民死亡，大首领拯救了一些幸存者。另一方面，罗伊·坎贝尔被任命为猎狐犬总指挥。



《MGS2》的场景互动性是惊人的，至今仍然可以说是超越了多数大作。从衣柜里的海报到天台上让人滑倒的鸟粪，每一个细节都倾注了总共70名开发人员的无数心血。在最后半年的赶工期，小岛组完全没有休息日，每天工作18个小时。家庭般的工作氛围支撑着员工们度过这段最艰苦的岁月，他们经常在半夜一点多到附近的面馆讨论工作与生活。这样的日子一直持续到9月份，然后爆发了一起震惊世界的事件，让小岛组也陷入慌乱……

911事件的爆发几乎影响了当时正在制作的所有娱乐产品，《MGS2》这种军事题材的游戏绝无法幸免。最糟糕的是，当时《MGS2》已制作完成，距离最终交母盘的时间只有两天时间。小岛组要在48小时内将所有敏感内容删除和修改，包括背景中的世贸双塔，以及Arsenal Gear破坏自由女神像、冲入曼哈顿的场面。

《MGS2》的英文版本地化工作交给了INTAC公司，而这家公司将主要工作交给了自由翻译家Agness Kaku。作为美国的名校毕业生，Kaku的日语和英语水平一样高，但是Konami给她自由发挥的空间太少，也没有像当年Jeremy那样获得大量的背景资料用于参考。Kaku说："我从未收到除文本之外的其他资料，这简直太枯燥了。不幸的是，这却是娱乐产业的普遍做法。他们几乎没有质量检查一说，完全靠译员自己的职业操守。我很兴奋参与这样一个巨作，我拼死拼活地干，拿到的钱不到5000美元。"当时Kaku还很年轻，不过已经有丰富的游戏本地化经验。


▲E3展上公开的这个片段引起强烈轰动效应。

虽然《MGS2》使用了大容量的DVD光碟，但是仍然有文字量的限制。Kaku说："主要是要考虑屏幕宽度，这真是噩梦。"此外她还要纠正日文原文中的错误，大多数是与美国政府和军队相关的内容，比如缩写、军衔等。出现错误的时候还不能随便改，必须要先向Konami方面请示。日本人做事有时会严谨到古板的地步，尽管很多措辞对英语国家来说根本就是错误的，Konami方面还是不让改，日文中一些没用的废话也不让删。Kaku说："几乎就是逐字逐句地翻译，就像科学和法律文献的翻译一样。Konami进行了大量的编辑，安排了三个人。一年后我玩到了最终成品，才发现很多地方根本不是我写的。"

很明显Kaku对于和Konami的合作有颇多怨言，以至于她做出了以下冲击发言："我不认为小岛秀夫是个作家，实际上他可以说是代表了游戏产业里的剧本标准有多低。《MGS2》的一切都没有超出同人小说的水准。如果让他去电视剧作家工作室，他一个早上都撑不下去。"

《MGS2》逸话

911事件对《MGS2》的影响也包括日文版的一些特定内容，比如日文版中的雷电之名原本是用片假名表示，但是雷电的片假名与"拉登"相同，所以将其改为汉字显示。

大首领的丛林

《MGS2》发售后毫无争议地占据了潜入类游戏的制高点，游戏销量超过700万套，Metacritic评分高达96分，是史上得分第三的PS2游戏。所有同类游戏对其只能仰望，并尽一切可能在发售日期上避开《MGS》新作。"《神偷》系列"制作人Randy Smith说："我们开始制作《神偷3》时（2004年5月发售），很显然进入家用机的打算已经太迟了。我们对《MGS》系列的潜入手法非常尊敬，我们的游戏更适合PC，而他们的更适合家用机。"《虹吸战士》首席设计师Scott Youngblood表示，他们在游戏制作过程中一直在分析"《MGS》系列"，希望通过一些不一样的特色让玩过《MGS》的人们能继续买他们的游戏。"所有开发商都倾向于从其他游戏吸收灵感，新鲜的创意很少，因为各公司都不愿意在未经考验的创意上投入数百万美元。"



小岛秀夫想结束斯内克的故事，摸索新作创意，却总是被拉回"《MGS》系列"，正是因为Youngblood所说的理由。小岛秀夫不想继续开发《MGS3》，但是如果没有他的继续参与，就不会有这款被公认为系列最强之作的诞生。前Kojima Productions助理制作人

◀六本木群峰大楼里的小岛组新办公楼层。

Ryan Payton 说："《MGS3》是我有史以来最喜欢的游戏，故事清晰而具有强烈感染力，角色塑造得极为丰满，冷战的背景充满戏剧性与疯狂的阴谋论。游戏系统精明地与故事主题紧密结合，而且音乐方面也是史上最强。我很失望这些创意没有被更多的游戏借鉴。在我看来，《MGS3》是无法被超越的！"

在小岛组开发《MGS3》的同时，Konami 正委托加拿大的硅骑士工作室开发 NGC 的《潜龙谍影 孪蛇》。该作的制作背景，是岩田聪掌权之后，开始带领任天堂加强与第三方的合作关系，为 NGC 争取更多高年龄层的游戏，《MGS》和《生化危机》都是在这样的背景下登陆 NGC。在任天堂资助下开发的《潜龙谍影 孪蛇》，以 NGC 的性能将《MGS》一代进行重新演绎，并邀请著名导演北村龙平担任本作的过场动画导演。Konami 与硅骑士的合作是由宫本茂牵线搭桥，而北村龙平与小岛秀夫早已结缘。北村龙平早在 1988 年就玩过了小岛的《Snatcher》，在其后就喜欢上了小岛的游戏，而小岛秀夫也很喜欢北村的电影，其作品的暴力屠杀风格与《MGS》的一些剧情片段非常契合，比如灰狐屠杀士兵的场面。小岛秀夫本人对原作进行了数千处的修改，将 700 页的剧本浓缩为 3 个小时的情节演出。游戏以"龙"（北村龙平）、"骑"（硅骑士）、"蛇"（Snake）为宣传口号，在 E3 2003 展出时也受到强烈关注。

当然，更多玩家关心的是在同一个展会上亮相的《潜龙谍影 3》。在预告片中，当那一句充满《007》格调的"Snake Eater……"唱响时，不仅让 MGSer 们产生前所未有的感受，同时也让人感到这样的关联性简直是天经地义的——热爱电影的小岛秀夫早就该向影史上最重要的特工电影下手！小岛秀夫说："如果没有《007》，可能就没有《MGS》，甚至电子游戏产业也会大不相同。



我很肯定地说，《007》就是我童年时代动作片的代名词，詹姆斯·邦德是所有男人心目中的偶像与英雄。"

小岛秀夫对《007》的喜爱是《MGS3》决定选择冷战题材的重要原因之一。小岛秀夫在制定《MGS3》策划案之初就提出"一定要有与前两作完全不同的氛围"，他认为丛林场景正是开发团队与玩家们所需要的，丛林的气候、地形和野生动物可以成为取之不竭的灵感源泉。

《MGS2》完成后，小岛组的大部分开发人员都度假去了，而小岛秀夫却利用这段休息时间开始独自策划《MGS3》。当所有人度假归来，小岛秀夫向大家展示了他写好的初步策划案，该方案中提出的一个主要方向就是要从过去的室内环境转到户外环境，这才是能让所有玩家眼前一亮的重要创新。此后在前往各大海岛考察和训练期间，小岛秀夫也在抓紧时间创作剧本，据他所说，E3 2003 期间展出的 DEMO 基本上完全是在丛林里制作的。

2003 年 7 月 7 日，小岛秀夫的 KCEJ 搬进了刚落成不久的六本木群峰大厦。这座 238 米、54 层的都市综合体是东京最高的标志性建筑之一，也是东京租金最高的写字楼之一。将 KCEJ 的办公地点搬到这种顶级写字楼，说明了 Konami 对小岛组的重视程度。而对于正在开发的《MGS3》，这点租金确实算不了什么。不过只呆在摩天大楼里无法做出丛林舞台的游戏，重视实地考察的小岛秀夫带领他的团队成员考察了日本的屋久岛、奄美大岛、东京古今山区、加拿大的森林等地，力求带给玩家一个完全真实的丛林环境。小岛组在长期军事顾问毛利元贞的带领下做了一次山中实地演习，他们就像进行特种兵的集训一样，会在夜间穿上迷彩服匍匐前进，会自己尝试潜行技巧，或者分为几个小队进行模拟作战。

1964 年的时代设定、进入丛林的游戏舞台，使得《MGS3》具备了与前两作完全不同的潜入玩法。迷彩服是混入场景中的关键，还要通过食物保持体力。对于小岛组来说，最艰难的是丛林的场景过于复杂，不像过去的室内场景那样大部分由平面组成，各种植物和地形构成了多样化的表面，小岛组不得不重新研发了一个复杂的碰撞侦测系统。

1963 年，一个美国孤胆特工潜入俄罗斯 Tselinoyarsk 地区，他的目标是帮助前苏联某个变节的科学家寻求西方的政治避难。尼克莱·索科洛夫是一位导弹科学家，他的研究对前苏联至关重要，如果研究成功，将会从此改变冷战的势力平衡——他的研究成果是一种可移动的洲际导弹系统，能够从地球上的任何角落发动核打击，也就是说，它能够毫无征兆地向美国腹地发射核弹。

——一个英雄的传奇就此开始。

特工 Naked Snake 的任务不幸失败，他不仅没有成功解救索科洛夫，他的恩师——美国最具传奇色彩的战士"The Boss"带着她的眼镜蛇部队投奔俄罗斯。更糟糕的是，The Boss 还带走了轻便型核设施的试作机，美国原本是准备用该设备摧毁苏联的研究基地。斯内克只有一个星期的时间重返 Tselinoyarsk，



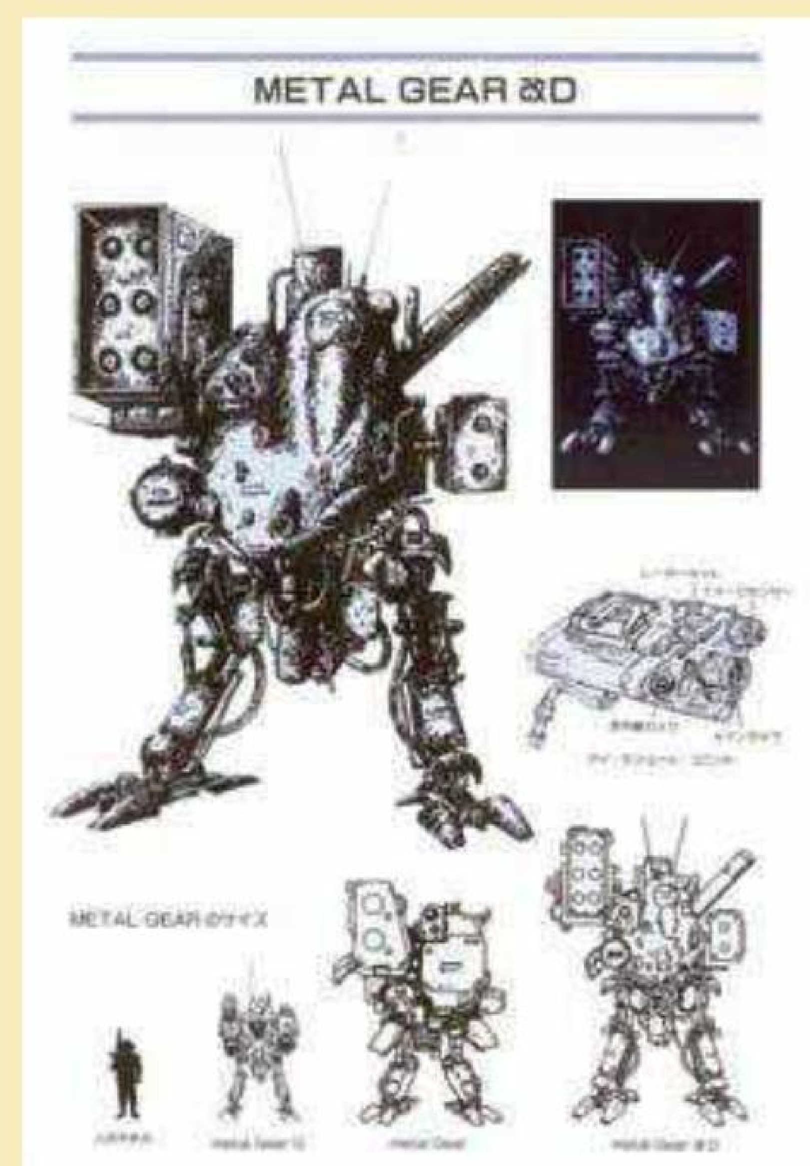
▲这样的画面已经是PS2的性能极限。

1997年

中亚地区发生骚乱，包括独联体在内的多国部队试图平叛。但他们却多次被一群从世界各地聚集而来的雇佣兵打败，这段时期被称为"佣兵战争"。结果民主军事政体桑给巴尔岛宣布独立。

1998年

桑给巴尔岛开发了 Metal Gear D。



1999年

桑给巴尔岛使用 Metal Gear D 对美国和俄罗斯的核武器处理基地发动袭击，桑给巴尔岛准备开始量产 Metal Gear G。接着桑给巴尔岛骚乱爆发，成为少数几个核武器国家之一的桑给巴尔岛开始四处侵略周围国家。12 月，索利德·斯内克潜入桑给巴尔岛，他再次打败灰狐与大首领，摧毁了 Metal Gear D。任务完成后，斯内克决定远离尘世，孤独地住在阿拉斯加。另一方面，猎狐犬部队的克拉克博士找到了灰狐的尸体，对其进行了基因治疗试验。而爱国者组织也找回了严重烧伤的大首领尸体，使用纳米机器使其进入昏迷状态。而 EVA 和山猫计划摧毁爱国者，让大首领复活。



21世纪初

乔治·西尔斯被任命为第 43 任美国总统。



2000年

爱国者向全世界发布“数据过滤器”。美国政府内部的一小群人策划了对国安局的信号数据黑客行动，这次行动的关键黑客是艾玛·艾默里克，她因为这次行动而被全世界的多个情报机构邀请加盟。另一方面，由于这起事件的发生，国安局启动了“Arsenal Gear”计划，将其数据收集工作转移到一个与世隔绝的地方。

利奎德·斯内克加入猎狐犬部队，成为野战部队首领，山猫成为利奎德的左右手。

2002年

Naomi Hunter 加入猎狐犬，开始对士兵进行基因治疗实验。同年影子摩西岛的核武器处理装置建设完毕。

2003年

3 月，美国带领的多国部队对伊拉克发动袭击。英国的雇佣军“螳螂”与美国政府签约，将其大量士兵派往战区。

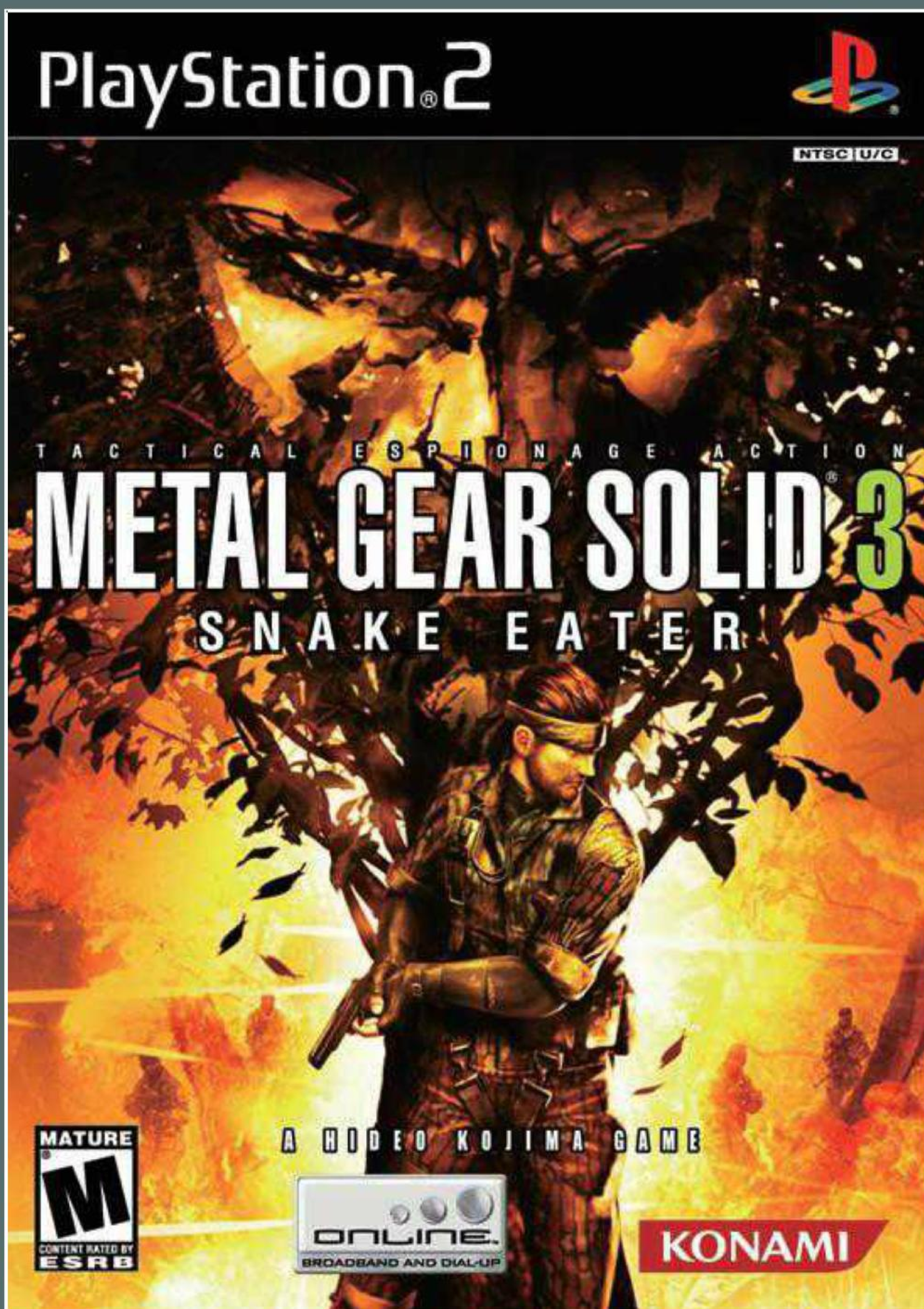
复活的灰狐造成实验室爆炸，克拉克博士身亡。Naomi 掩盖了这起事件的真相，谎称灰狐已死，并取代了克拉克博士。这起事件其实是 EVA 和山猫策划的，目标是消灭爱国者剩下的三名成员。



消灭 The Boss，化解危机。

深入敌后、面对史上最危险的一群战士，斯内克只有充分利用迷彩伪装，混入周围的环境之中——《MGS3》拥有系列历史上最广袤而细致的场景，发挥了 PS2 的性能极限。在很多方面，本作被认为是系列的顶点，即使是《MGS4》也无法超越。灵活的动作、精美的画面、极具创新而充满魄力的 BOSS 战，以及出色的运镜技巧，塑造了一个近乎完美的谍战动作史诗。

《MGS3》在叙事方面成为电子游戏历史上的新顶点，同时其中的各种细节又充分尊重史实。比如游戏一开始，斯内克以“高跳低开”的方式降落到丛林中，这正是在 1963 年时的前沿军事技术。斯内克返回俄罗斯时乘坐的是 YF-12A 隐形战斗机，现实中此款战斗机的首个原型于 1962 年问世。而 The Boss 所用的那霸气的手提式核装置即“大卫·克罗特”，也就是美国陆军当时开发的 M-388 战术无后座力原子炮，不过在实战中从未用过。游戏中还有一个专门的无线电频率，由军火专家 Sigint 解说，斯内克装备的任何武器都可以从他那里获得百科全书般的详尽资料。对于军事迷来说，这简直就是一个关于冷战武器史的完美体验渠道。而这些真实存在的武器和那些超人般的强敌相映成趣，拉近了现实与幻想的距离，让每一场战斗兼具史诗感与真实感。《MGS》向来强调真实与极端强大之间的真实反差，而《MGS3》将这种反差做到了极致。



《MGS3》逸话

《MGS3》的故事原本是发生在 1963 年 8 月 24 日，即小岛秀夫的生日。但是后来为了在时间上能与肯尼迪刺杀事件接上，因而决定将游戏中的时间推后一年。

EVA的隆胸药

在《MGS3》中陪伴 EVA 到 WIG 飞机时，让斯内克尽量靠近 EVA，然后打开治疗菜单。选择 EVA，接着按 R1 看她的体内结构，接着按 R2 会看到她最近吃的食物与药物，其中包括有“隆胸药”。

掌上行动

在开发《MGS3》期间，小岛组还有另外一个项目也在同时进行中，那就是 PSP 的《Metal Gear Acid》。因为《Metal Gear 幽灵通天塔》大受好评，在掌上平台继续开发《Metal Gear》是毫无疑问的事。当 SCE 向 Konami 透露了 PSP 的存在，向来全力支持 PS 系平台的小岛组很快启动了新作项目。担任导演的自然是《幽灵通天塔》的野尻真太。

因为时间紧，人手不多，Konami 对 PSP 的机能也不够了解，《Metal Gear Acid》被定为实验性项目，游戏类型变成了回合制战略。“ACID”是“Active Command Intelligence Duel”（动态指令情报对决）的缩写，选定这种卡牌战略的原因是 Konami 在卡牌类游戏方面有着辉煌的历史。当年 Konami



的《游戏王》系列”比《MGS》还要畅销，而该系列的大部分销量来自掌机。Konami 希望在 PSP 上再续卡牌游戏的辉煌。

在游戏中，玩家通过卡片指挥主要角色移动与各种动作。剧情上，本作也与系列作无关，故事设定于 2016 年，未来的总统候选人 Hach 参议员所乘坐的客机被恐怖分子劫持，要求美国政府拿“毕达哥拉斯”项目和他们交换人质。这是非洲南部某国进行的一个研究项目，为了解恐怖分子的真实动机，政府派特工前往调查毕达哥拉斯项目的真相……剧情上，本作算是“《Metal Gear》系列”的“野史”，与之后家用机上的正史无法衔接。因此对于系列玩家来说，本作基本上是一款可以忽略的游戏。而且掌机的卡

牌游戏市场早已没落，加上此类游戏的玩家以中小学生为主，“Metal Gear”这个名字对他们来说没有什么吸引力，因此《Metal Gear Acid》销量惨淡。

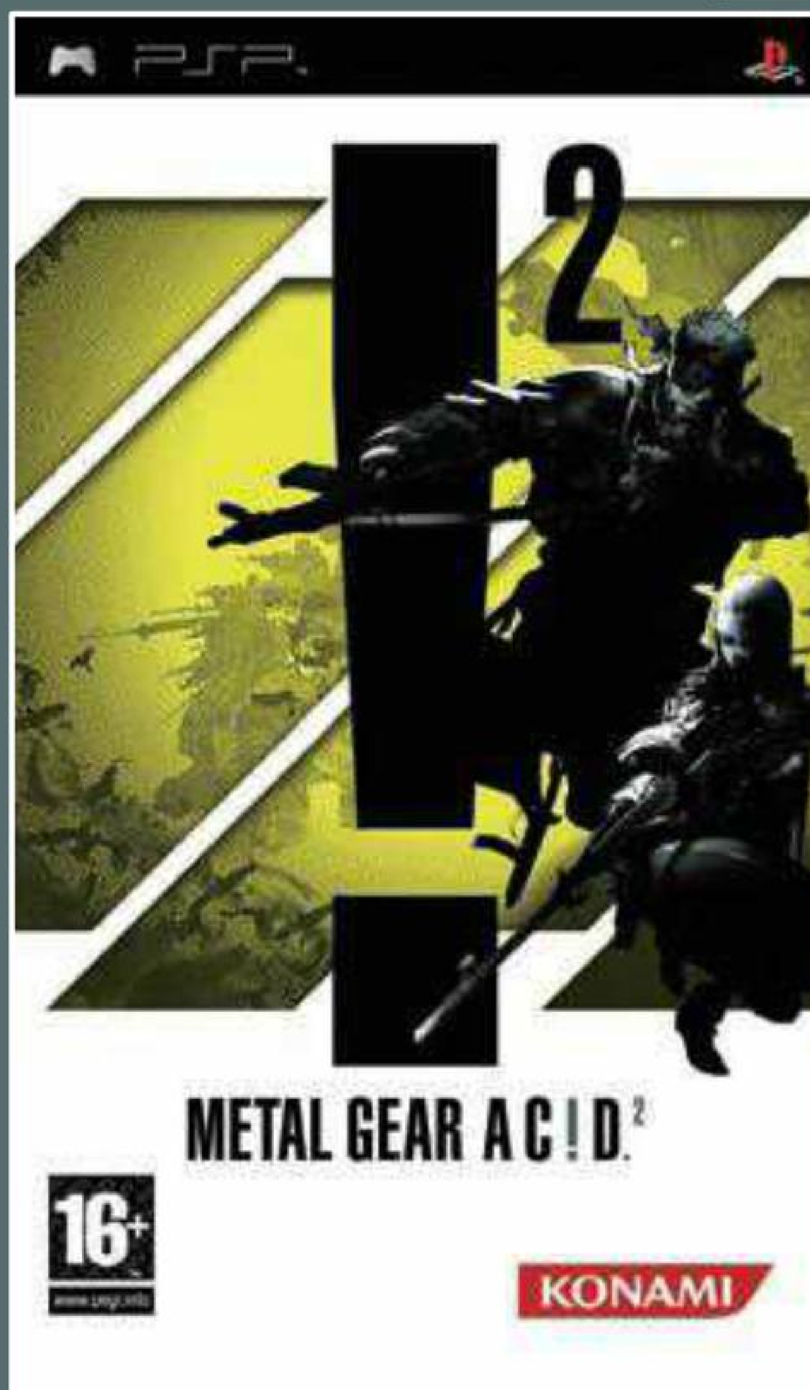
尽管如此，在一年后Konami还为其推出了续作。2005年12月8日发售的《Metal Gear Acid 2》仍然是由野尻真太担任导演，继续采用了卡牌战略系统。Konami仍然希望通过该系列为《MGS》增添新鲜血液，让更多低龄玩家开始接触《MGS》。为了吸引低龄玩家，本作采用了卡通渲染技术的全新图形引擎，画面色调不再像前作那样黑暗。而在剧情上，为了避免与今后的作品造成冲突，本作主角不再是索利德·斯内克，而仅仅是“斯内克”，并未对其具体身份进行解释。他的搭档Teliko Friedman也被替换为“维纳斯”。游戏的卡牌数量比前作多出一倍不止。不过本作的最大创新是在游戏包装盒中附带一个“SOLID EYE”——这是一个能够将PSP的屏幕整个罩住的纸盒，通过上面的两个镜片，能够看到3D立体画面。游戏全程都可以用SOLID EYE来玩。本作还可以与PS2版的《潜龙谍影3 生存》联动，将PS2与PSP连接后，就可以将“生存”里拍摄的照片传到PSP，通过SOLID EYE欣赏其3D形态。

《Metal Gear Acid 2》的销量比前作更低，鉴于纸牌战略不受系列玩家欢迎，Konami决定制作一款真正战术谍报类的《MGS》——在《MGA2》发售的同一个月，小岛秀夫宣布一款面向PSP的全新《MGS》正在开发中。E3 2006，这款游戏确认为《潜龙谍影 掌上行动》（Metal Gear Solid: Portable Ops），故事设定于1970年，即《MGS3》之后，《Metal Gear》之前，游戏主角是大首领。游戏系统将会以《MGS3》为基础，就连游戏引擎也是在《MGS3》的基础之上进行改造，虽然PSP性能有限，但是在场景方面与《MGS3》有许多相似之处。

《掌上行动》于2006年12月发售。游戏在故事上填补了系列的一个重要空白时段。小岛秀夫曾表示，本作的剧本虽然不是他本人执笔，但是其与《MGS4》的故事背景牵连甚广，《掌上行动》的剧本写完之后才能确定《MGS4》的故事。游戏讲述FOX部队变节，大首领也成为他们的目标。在食蛇者行动之后，美国政府获得了一半“贤者的遗产”，FOX部队为了取得剩下的另一半而抓住大首领，并向其逼供。被囚禁在圣海洛尼莫半岛的大首领与关在隔壁囚室的罗伊·坎贝尔成功逃脱，之后在他们的行动过程中发现了新型武器Metal Gear……此外在游戏中还涉及爱国者组织和猎狐犬部队的建立，剧情上拥有MGSer无法拒绝的重要元素。为了控制游戏开发成本，本作的剧情部分主要通过动态漫画的方式展现，与家用机上的正统作品相比，其震撼程度自然有所不足，不过也不失为兼顾成本与故事丰富程度的理想方式。

《掌上行动》的故事主要是围绕猎狐犬部队的建立，而招兵买马也成为游戏系统中的关键。大首领可以将敌兵制服，将其变为自己的战士。每次行动以4人小队为基础，这4人有各自的优劣之处，同时只能操纵一人行动，未行动的士兵会躲在箱子里。游戏系统中充分利用了PSP的性能特点，有不少创新玩法。一年后推出的《掌上行动Plus》更是引入了多人模式，试图利用《怪物猎人》之后的联机热潮，扩充其玩家受众面。

《潜龙谍影 掌上行动》的业界评价不低，GameRankings网站统计的平均分为86.95，销量达112万套，如果加上后来的“Plus”，其总销量高达180万套。至此，《MGS》终于在掌机上获得了一次真正的商业胜利。




▲《Metal Gear Acid 2》所带的Solid Eye。



在E3 2009召开之前，Konami的官方网站上开始进行《MGS》新作倒计时。令人惊喜的是，当倒计时结束时，出现的不止是一款游戏，而是两款——《潜龙谍影 崛起》和《潜龙谍影 和平行者》。一方面，小岛秀夫出现在微软的E3展前发布会，以拍肩的方式宣布《潜龙谍影崛起》将登陆X360。另一方面，小岛秀夫告诉人们，《潜龙谍影 崛起》并非他本人负责的项目，其制作人是松山重信。小岛秀夫本人负责开发的是《潜龙谍影 和平行者》。在跨平台大潮之中，小岛秀夫用这种方式表明自己对PS系主机一如既往的忠诚。他曾多次表示，《和平行者》其实就是《MGS5》，只不过因为该作是掌机游戏，制作规模又比较小，所以无法挂上“MGS5”之名，但是在剧情和内涵方面，本作都有资格成为正统续作。而且本作的开发人员虽然不多，但都是《MGS4》团队的核心成员，小岛秀夫对本作的参与程度甚至高于《MGS4》，从剧本到游戏系统都是他亲自挂帅。

游戏故事发生在1974年的哥斯达黎加，一支身份不明的军队占

2005年

影子摩西岛事件爆发。米勒在家中被刺杀。猎狐犬被“解散”，剩下的变节者全部被索利德·斯内克杀死。美国国防部高级研究计划署主管唐纳德·安德森（即爱国者成员Sigint）被山猫折磨致死。ArmsTech主席肯尼斯·贝克因Naomi Hunter与山猫创造的FOXDIE病毒而死，基因改造部队的大部分人也因此丧命。灰狐被索利德·斯内克打败，并最终被利奎德·斯内克所杀。这次行动中索利德认识了哈尔·艾默里克（即Otacon）和梅丽尔·希尔弗伯。索利德最终摧毁了Metal Gear REX，而利奎德死于FOXDIE病毒。被灰狐砍掉手臂的左轮山猫接上了利奎德的手臂，结果被利奎德的意识附体，从而诞生了利奎德·山猫。

Naomi Hunter被抓进了重犯监狱，3个星期后，他被山猫救走。山猫将Metal Gear REX的资料卖到黑市，很快所有国家与军事机构都拥有了该武器。而山猫因此获得了足够买下整个国家的资金。另一方面，乔治·西尔斯辞去了总统之位。



2006年

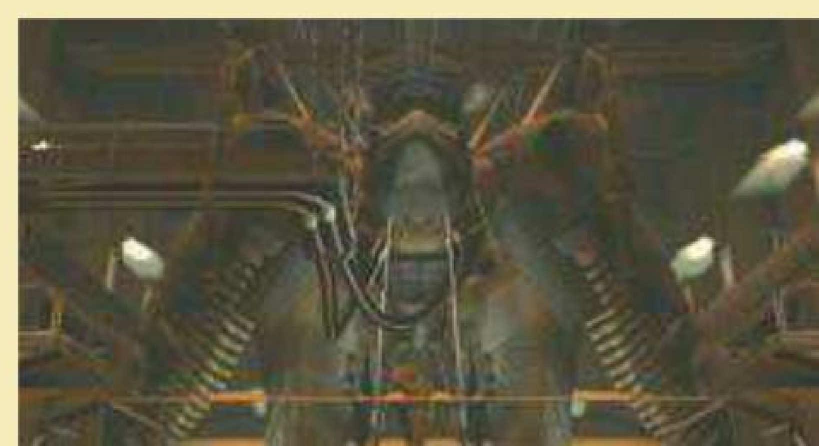
雷电参加了美国陆军的Force XXI计划，进行了VR训练。

2007年

索利德·斯内克为拍摄Metal Gear RAY的照片取证而潜入美国探索号军舰。结果左轮抢走了RAY，造成油轮沉没。这次事件中，左轮山猫体内潜藏的利奎德意识首次苏醒。

Dead Cell领导人杰克逊上校被控盗用政府公款而被捕入狱，实际上是被爱国者陷害。

曼哈顿湾开始建造Big Shell离岸净化工厂。



2008年

Dead Cell肃清行动开始，损失了两位重要成员（Chinaman和Old Boy），只有Fatman、福琼和梵普幸存。



2009年

恐怖组织“自由之子”叛乱。雷电与索利德·斯内克分别潜入Big Shell。雷电并不知道他只不过是爱国者S3计划的试验品，用于为其AI（GW）提供复杂数据。雷电的行动获得了斯内克的援助，也遭遇了生化机械忍者奥尔加·格鲁科维奇。多个重要人物在此事件中丧生，包括美国第44任总统詹姆斯·约翰逊，以及艾玛、奥尔加、以及海豹突击队10小队的所有成员。

Arsenal Gear登场，福琼被山猫所杀，他操纵着Metal Gear RAY逃脱。Arsenal Gear冲向曼哈顿，停在联邦国家纪念堂前。索利德斯·斯内克被雷电击败后身亡。而山猫摘掉了利奎德的手臂。



2010年代

中东某国爆发种族冲突骚乱。由于贫穷，当地很多民兵为了养家糊口而加入佣兵公司。掌权者为了镇压叛乱向佣兵公司支付大量金钱，却不愿还富于民。在南美某国，旧政体被推翻，新政体上台。一些士兵不满政权更迭，他们组成反抗力量与政府对抗。新政权聘请某法国佣兵公司对抗叛军。

领该国，他们还带来了名为“和平行者”的核武器。大首领带着他建立的“无国界军队”前往拯救该国。后来他才知道入侵哥斯达黎加的士兵来自CIA，而无国界军队的客户其实是克格勃探员。如果大首领继续执行任务，他将成为美国的敌人。最后大首领带着他的战士创建了世外天堂。

继《MGS4》成为《FAMI通》评出的第一款PS3满分游戏，《和平行者》成为该杂志评出的第一款PSP满分游戏。IGN也给予9.5分的高评价，盛赞其“可能是《Metal Gear》系列最大的一款游戏，却被装进索尼最小的主机里”。在画面上，本作已经达到了PSP的极限水准，从树林里的落叶，到海面上的浪花，再到精致的人物建模，很难相信是PSP上能够做到的画面



▲《潜龙谍影 和平行者》的画面之强超越了PSP的常识。

效果，游戏中隐藏的趣味彩蛋数量丝毫不比家用机的正统续作少。GameRankings统计的88.75分业界评价证明了它的非凡实力。本作也在商业上给予Konami足够的回报。在其销量尚未突破100万套时，Konami宣布本作为其创造了1500万美元的净利润。据统计，本作的累计销量已经达到187万套，应该是利润相当丰厚的一作。

斯内克的末日



当初小岛秀夫开发《MGS3》时，原本目标平台是PS3。但是索尼方面迟迟没有动静，PS3的研发进度不断推后，而Konami方面又催促小岛秀夫尽快做好《MGS3》，所以游戏平台只能继续锁定PS2。小岛秀夫总是希望在每一个新作中加入前作无法实现的大量新要素，《MGS3》受到机能所限，很多创意都无法实现。虽然能在PS2上作出一个生动逼真的丛林已是令人惊讶的成就，小岛秀夫更希望借助新主机实现他的许多构想。在《MGS3》完成后，小岛组开始研究次世代主机，小岛秀夫知道，这次一定要借助新主机实现《MGS》的又一次飞跃。

2005年的SCEA E3展前发布会上，小岛秀夫正式公布了《潜龙谍影4》。不过当时公布的仅仅是一个恶搞影像，打出了“No Place to Hide！”（无处可藏）的口号，还有一个口号是“No Place for Hideo”——小岛秀夫表示他将不担任本作的制作人，将开发总监督的位子留给其他人。其实就像每次都是“最后一作”的宫崎骏一样，小岛秀夫在《MGS》和《MGS2》之后都表示不再参与下一作的开发，但总是迫于各种原因而继续担任制作人。小岛秀夫打算将《潜龙谍影4》的监督一职交给《MGS3》的另一个剧本作者村田周阳，但是因为玩家强烈反对，他不得不宣布和村田一起负责监督与剧本创作。同时小岛宣布Konami已经成立Kojima Productions，由他全权掌管。

在2005年6月的《FAMI通》杂志中，小岛秀夫表示《潜龙谍影4》之所以继续选择PS3作为独占平台，是因为“《MGS》系列”是在索尼的主机上成长起来的，一直以来获得了索尼的全力支持，而且多数玩家都是PS系主机用户，所以选择PS3是自然而然的事。不过他也在访谈中表示并不介意本作移植到其他平台——关于“《MGS4》跨平台”的长达数年的猜测与争论就此开始。

TGS 2005，超过10分钟的《MGS4》首个预告片震撼公布。在

《MGS4》逸话

在《MGS4》的最初剧本草稿中，索利德·斯内克和Otacon最后为了自己所犯的罪行而自首，然后被处死。小岛组绝大多数开发人员投了反对票，于是该草稿被放弃。

此之前，PS3 的 E3 2005 预告片汇演全部是 CG 动画的狂轰滥炸，而《MGS4》则是号称来自实机即时演算，所用的是专为 PS3 开发的游戏引擎。因此《MGS4》被认为是 PS3 真正实力的首次展示，与 CG 动画几无差别的超高画面水准在当时造成极大的轰动，与同期公布的所有 X360 游戏相比都明显高出了一截，让人们更坚定地相信 PS3 有更强的机能实力。从此，《MGS4》成为 PS3 最具代表性的独占大作。为了让将信将疑的记者们相信预告片确实是即时演算，小岛秀夫当时进行了内部操作演示，用 PS2 手柄控制在 PS3 开发机上运行的《MGS4》。

与《MGS4》首个预告片同时公开的还有一段恶搞影像，叫做“Metal Gear 雷电：除蛇者”。在这段预告片中，雷电试图杀死大首领，让他取代斯内克的位置，成为《MGS4》的主角。很多年后，人们才知道这是小岛组为新作埋下的伏笔，以雷电为主角的《潜龙谍影 崛起》当时已经在概念构想阶段。

作为 Konami 有史以来制作规模最大的游戏，《MGS4》耗时 3 年半，仅参与画面制作的员工就有大约 100 人，在繁忙阶段还增加了不少开发人员，后期达到了 180 人。在开发后期，光程序员的数量就有 40 多人。据报道，本作的开发成本超过 6000 万美元，不过 Kojima Productions 方面后来出面否认，至于本作究竟花了多少预算，至今还是一个谜。

与《MGS2》一样，《MGS4》虽然曝光度很高，但是在宣传阶段一切都仅围绕游戏的第一章，后面留给玩家的所有惊喜都秘而不宣。Ryan Payton 说，这除了是因为 Konami 有严格的保密制度外，也得益于游戏是在日本开发的。如果是在美国开发，想守住大秘密十分困难，而日本媒体从来不敢披露厂商想要保住的秘密。



这次斯内克的归来不是幌子，只不过他已不再是过去的那个斯内克。由于出生之前就接受的基因改造，以及体内 FOXDIE 的变异，斯内克迅速衰老，如今已是风烛残年，他体内还携带着足以让人类灭绝的病原体，这是比他终生与之奋战的 Metal Gear 还要危险的定时炸弹。于是在游戏第一幕就已表达的“斯内克必须死”的主题就显得合情合理，而从游戏开发的幕后角度来说，“搞死斯内克”是小岛秀夫孜孜以求的目标。

David Hayter 说：“我第一次知道斯内克的逐渐衰老是在一次录音测试时，他们让我模仿 70 岁老人的声音，然后又模仿 90 岁老人。我纳闷地说‘啊？咋回事儿？我不是才 30 多岁吗？最后我才知道这是令人心碎的故事，结局荡气回肠，他为国家牺牲了一切，于是我开始爱上这种戏剧性的手法。”

不过配音的过程并不总是那么忧郁，比如 Drebin 的猴子，它是一个演员穿上动作捕捉服后扮演的，为了完美模拟猴子的动作花了无数个小时，整个过程非常欢乐。

系统上，前作在食物方面花费的精力太多，不少玩家表示不满，所以在本作中被简化，操作也进行简化。据 Hayter 所说，在设计阶段也曾考虑将《MGS4》变成一款主视点游戏，但是没多久就知道无法深入下去。

在《MGS4》的开发过程中，大量原定 PS3 独占的游戏变成跨平台，而《MGS4》却坚定地保持了 PS3 独占的身分。不管是 Konami 还是微软，都曾暗示过双方对于《MGS4》的跨平台事宜有过多次谈判，结果最后《MGS4》还是成为 PS3 的独占游戏，成为真正的“PS3 最后的第三方独占大作”，也成为 X360 玩家们最大的遗憾。为何《MGS4》能够坚守 PS3？除了小岛秀夫与 SCE 的亲密关系外，还有一个重要原因是游戏中超长的过场动画需要超大的光盘容量，小岛秀夫曾经表示，蓝光光碟 50GB 的容量他都觉得不大够用，不得不用

《MGS4》花絮

在斯内克即将进入鼓风机区域时，Otacon 会通过 CODEC 让斯内克换 DISC2——就像《MGS》一代中的换碟方式一样。然后 Otacon 意识到斯内克不需要换碟，因为现在已经是蓝光时代了——果然小岛秀夫和制作者们都是索饭！

2010年

罗斯玛丽怀上雷电的孩子，却对他谎称说自己流产，雷电离去后，她假装嫁给罗伊·坎贝尔，为的是自己和孩子的安全。另一方面，爱国者放出大首领的消息，包括食蛇者行动的资料。



2011年



雷电潜入 51 区解救 Sunny。

世界对佣兵的需求大增。世界五大佣兵公司其实都是同一家母公司经营，那就是山猫的世外天堂。而 ArmsTech 公司开始采用 SOP 系统，政府可通过该系统掌握战斗中所有士兵的状况。

2012年

雷电被爱国者抓获，被改造成生化半机械人，然后他被 Big Mama（即 EVA）所救。



2014年

身体正加速老化的索利德·斯内克，在罗伊·坎贝尔的请求下前往刺杀山猫。他先是潜入中东，但这次任务失败。接着他潜入南美某国解救 Naomi，与受伤的雷电一起成功逃脱。然后斯内克在梅丽尔的帮助下潜入东欧，在那里他见到了 Big Mama，她讲述了爱国者的起源。之后 Big Mama 因感染新型 FOXDIE 病毒而死。

为了阻止山猫，斯内克再度潜入影子摩西岛。不死吸血鬼梵普终于命丧黄泉，Naomi 死于癌症。而山猫与斯内克激烈肉搏之后“消失”。然后斯内克来到他的父亲大首领的坟前准备自杀……



尽办法进行压缩。至于D9光碟那可怜的一点容量自然是完全不够用了，因此从技术上来说，《MGS4》确实很难移植到X360。

超长的过场动画带来的是令人感动的游戏故事，小岛秀夫在《MGS4》的制作期间过足了导演瘾。游戏的故事主题是"意志"，系列形形色色的人物逐个登场，他们的目的、性格都被塑造得跃然纸上。那些看起来强悍无比的可怕敌人，其实都是残酷战争的受害者，经历了极端的环境，有着普通人难以想像的悲惨遭遇。他们看似强大的躯壳之中，是充满恐惧的内心。尤其是"美女与野兽"部队，绝对是游戏的最大亮点之一，也堪称电子游戏历史上的经典BOSS级角色。

游戏系统方面，小岛秀夫根据玩家对前几作的反馈，终于引入了镜头可控制的视点设置，有第一人称视点，也有越肩视点。过去的成功系统进行了改良，新增的章鱼迷彩让玩家在"无处可藏"的环境中也能逃过敌人的法眼。从游戏性的角度来说，本作最大的变化是敌人AI大幅提升之后，"捉迷藏"的过程变得更真实有趣。小岛秀夫对细节的重视因为机能的提升而发挥得淋漓尽致，敌人不仅对周围的异常响动更为敏感，而且还会因为异常的气味而起疑。由于在本作开发阶段SCE并未推出DualShock3手柄，小岛组只有设计了一个"威胁环"系统，通过斯内克周身的环状线的变化表示周围状况。总体而言，对于刚刚接触本作的玩家来说，其游戏系统显得十分复杂，但是只要有耐性，将其逐步深入掌握之后，和那些聪明的敌人斗智斗勇将十分有趣。本作的AI系统可以说是潜入类游戏的一场革命，当你掌握各种辅助系统之后，会更有成为特工英雄的成就感。

对于老玩家来说，《MGS4》最大的魅力还是剧情上的感动，重返影子摩西岛的那一段恐怕会让很多真正的MGSer们泪流满面。小岛秀夫说，《MGS4》的开发人员有不少都是来自原作团队，在做影子摩西岛那一关时，几乎所有人试玩后都哭了，那不仅是对一个英雄经历的感怀，更是对昔日岁月的怀念。

《MGS4》逸话



为了降低游戏的年龄评定等级，游戏中的许多细节进行了删节(主要是裸露内容)。比如游戏中的美女与野兽部队，在其"美女"形态下，原本是全裸参战，但是那样就会被评为"AO"(18岁以上)级，而这种评级的游戏很多零售商是不会进货的，包括沃尔玛等大型连锁店，这样会大大影响游戏销量。此外，在原案中还有一个分支情节：斯内克顺着地上女性的衣服往前走，会看到一个全裸的女兵。

崛起与复仇

PS3没有让Konami失望，《潜龙谍影4》虽然是独占游戏，但是销量很快超过400万套，最终累计销量超过550万套。在媒体评价方面，本作也获得满堂喝彩。《FAMI通》、IGN、GameSpot、《Game-Informer》、《PS官方杂志》等重要媒体一致给予满分评价，本作更是《FAMI通》评出的首款PS3满分游戏。

可惜的是，在当今的业界潮流中，《MGS4》注定成为第三方独占大作的绝响。E3 2009的微软展前发布会中，小岛秀夫宣布《潜龙谍影 崛起》将会是PS3/X360跨平台游戏。不过这款以雷电为主角的动作游戏开发进程充满坎坷，忙于制作《和平行者》的小岛秀夫将《崛起》全权交给了年轻一辈制作人，结果在两年的时间里，该作的开发走进了死胡同。当小岛秀夫再度检查该作的进度时，发现"斩夺"的游戏概念已无法维继，他只能忍痛做出将其取消的决定。此时《崛起》的故事与动作捕捉等内容都已经做好，所有人都不忍心将这个耗费了无数心血的项目就此终结。小岛秀夫邀请了白金工作室的稻叶敦志等人参观Kojima Productions，看到这款以日本刀为主要武器的动作游戏后，稻叶敦志表达了希望接手的强烈愿望。在日本，有实力开发3A级动作游戏的工作室并不多，白金工作室确实是将《崛起》重生的最佳托付对象。小岛秀夫也曾打算将游戏外包给欧美的工作室，但是考虑到要以日本刀为武器，还是交给日本的开发商比较合适，如果交给欧美团队，"可能会被他们改成射击游戏"。

于是，在2011年12月的Spike TV游戏颁奖礼期间，《潜龙谍影 崛起 复仇》正式公布。游戏标题中取消了"Solid"，表示该作并非《MGS》正统，可能也在一定程度上说明小岛秀夫对本作信心不足，毕竟这是该系列首次外包给其他开发商制作。此外，本作的剧情也改为发生在《MGS4》之后。



■《潜龙谍影 崛起 复仇》可能会在2012年底或2013年发售。



■小岛秀夫用FOX引擎打造的神秘新作。

小岛秀夫曾表示，《崛起》的开发规模比《MGS4》更大，也就是说，其游戏开发人员的数量可能会超过200人。将开发工作转交给白金工作室之后，这200人何去何从？有很大一部分应该是转到小岛秀夫正在进行的项目，也就是传说中的"兽人计划"，而还有一部分也许已经在开发《MGS5》。

Hayter相信，随着日本在游戏开发实力方面与欧美相比的全面落后，"《MGS系列"的重要性更胜于过去。Kojima Productions正承受着巨大的压力，它要向世界证明日本在游戏剧情、设计、音乐和图形技术上仍然是世界一流的。《MGS4》是首次向世界展示PS3真正实力的独占大作，至今仍是PS3最畅销的第三方独占游戏。最近小岛秀夫不断对人们说，在如今的业界环境下，打造原创新系列越来越困难，其实延续过去的游戏系列也不错，同样也能够做出创新。也许这就是在为《MGS5》做铺垫。如今小岛秀夫已经贵为Konami副社长，而且拥有Konami集团的股份，他所做的决定要更多地考虑集团利益。而从Konami董事会的角度来说，如果要投入数千万美元开发一款新作，《MGS5》必然是首选。

其实在如今的游戏业界，不仅原创新作很难出头，新一代游戏制作人也难以出头。在早期的一个TGS DEMO中，小岛秀夫曾经表示斯内克的胡子所用的多边形数量几乎和《MGS3》里的整个小兵一样多。这是一个令人自豪、却又难过的事实。小岛秀夫在20多年前加入Konami是幸运的，如今游戏团队规模不断扩大，每个为斯内克做胡子的人都有成为小岛秀夫的梦想，但是又有几个能像他那样功成名就？日本游戏业界正在成为"老人的天下"，如今的著名制作人几乎都是成名于2000年之前，新人的出头机会很少。

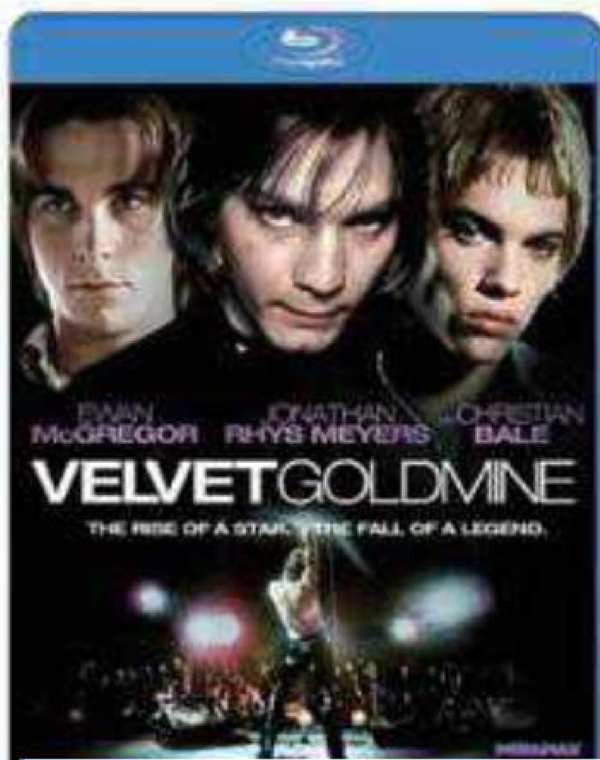
不过作为一个MGSer，我们更关心的是索利德·斯内克是否还有机会回归？Payton说："这只是我的猜测，我相信小岛和我们一样热爱索利德·斯内克，他是游戏历史与文化的一个标志，是一个永不过时的英雄。所以我认为索利德·斯内克的传奇回归PS3是自然而然的事。"

蓝光最新出碟推荐

2011年12月~2012年3月
——按发售时间排列——

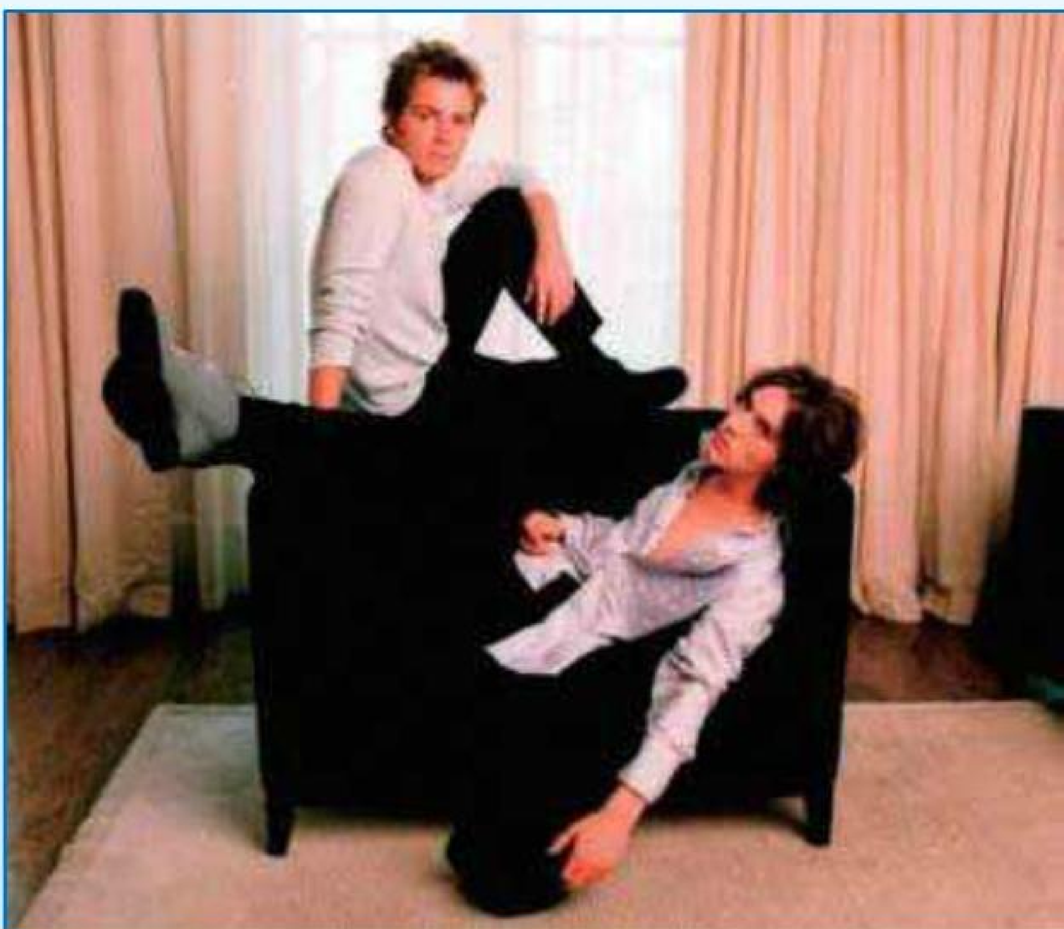
文 十大恶劣天气 编 稀饭 美编 一刀

天鹅绒金矿
Velvet Goldmine



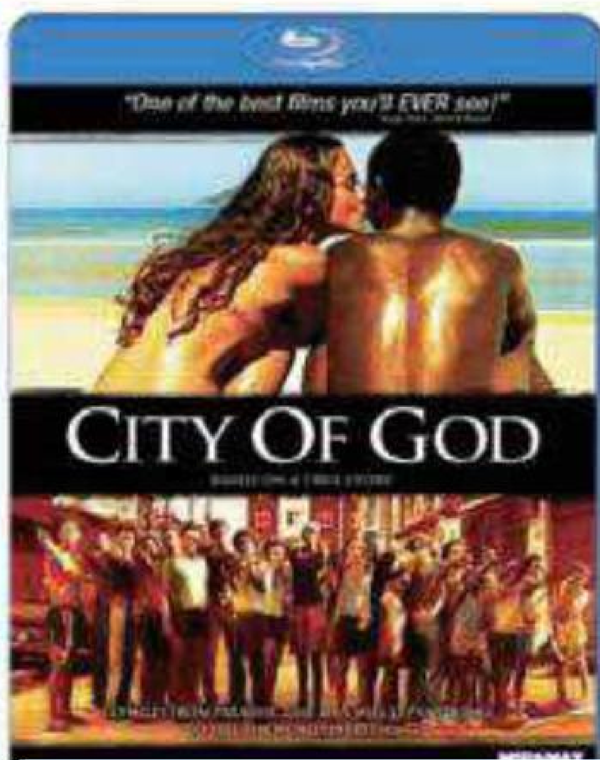
BD发行日期	2011年12月13日	版本	A区
年份	1998年	类型	传记/奇幻
容量	50GB×1		

影片的名称"Velvet Goldmine"，是上世纪70年代华丽摇滚领军人物David Bowie的一首代表作品。本片的两位男主人公所映射的，正是这一时期摇滚乐坛叱咤风云的David Bowie和Igg Pop，因此你可以将这部音乐题材电影视为巨星的传记片。本片没有什么内涵，绝对够得上来自影评家们"形式大于内容"的万用贬义评语，而这一特色，却是对华丽摇滚风格的最佳体现。宛如舞台剧版的台风、迷乱疯狂的氛围、颓废慵懒的曲风，"Glam Rock"的风格与电影虚幻离奇的氛围完美地融合在一起。



在David Bowie尝试用一种全新的音乐风格来改变一切的时代，那时候的年轻人还在醉心于甲壳虫，即便是嬉皮士们，也被这张狂无比的节奏给吓到了。然而很快，它就变成了年轻人争相追逐的时尚。在这个人人都将自己掩藏在互联网上的社交网络时代，本片的主旨更是距离我们相去甚远。它不是标准意义上的音乐电影，它所讲述的是一个辉煌时代的变迁。

上帝之城
City of God



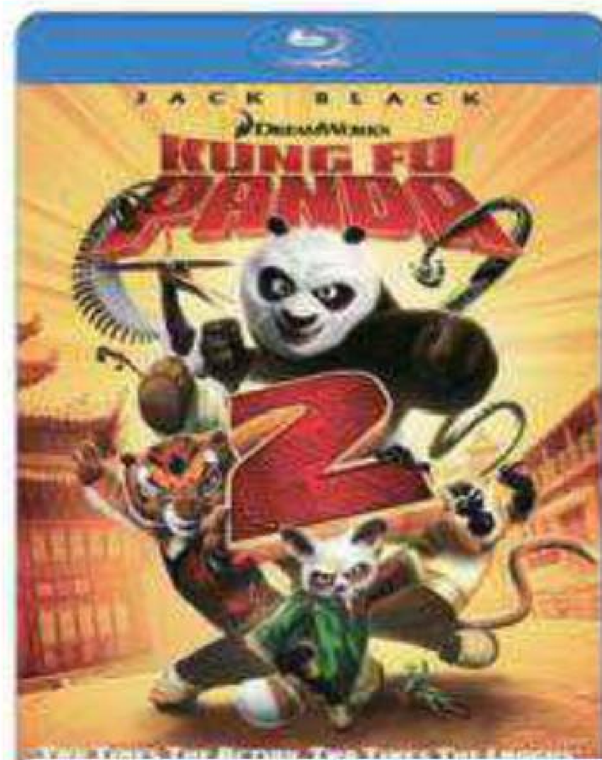
BD发行日期	2011年12月13日	版本	A区
年份	2002年	类型	犯罪/记录
容量	50GB×1		

提到里约热内卢，人们联想到的一定是坐落在山丘之上那一望无际的贫民窟，对于电影观众来说，这里就像《精英部队》所表现的那样——警察执行抓捕行动带着机关枪，火力可能都不够。在《使命召唤：现代战争2》的里约关，这里便是到处都是敌兵，随时都有可能从背后飞来子弹的阴人地带。现实中的里约贫民窟，只能是比游戏、电影，乃至新闻片惨烈百倍：随时都有可能横尸街头，暴力如同空气一样充斥在每一个角落，枪声不停循环，宣泄永无止境。

本片的写实性在对准贫民窟的暴力原生态之余，其重点放在了解释在这个尘土飞扬、社会秩序混乱的活火山之下，里面的人究竟是如何能够活下来，并且习惯这一切。生命之火阴暗的人是没有机会，也没有资格生存下去，无论是记者、警察还是影片中施暴者的主体——十来岁的孩子，他们全无道德感可言，因为在这里生存根本就不需要道德感。看过本片之后，你需要用《里约大冒险》这样的卡通音乐剧来调剂一下，否则这座坐落于上帝脚下的城市，会让你觉得是地球上最接近地狱的地方。动作射击游戏的爱好者，也可以通过这张蓝光，来为即将发行的《马克思·佩恩3》进行一次热身准备。



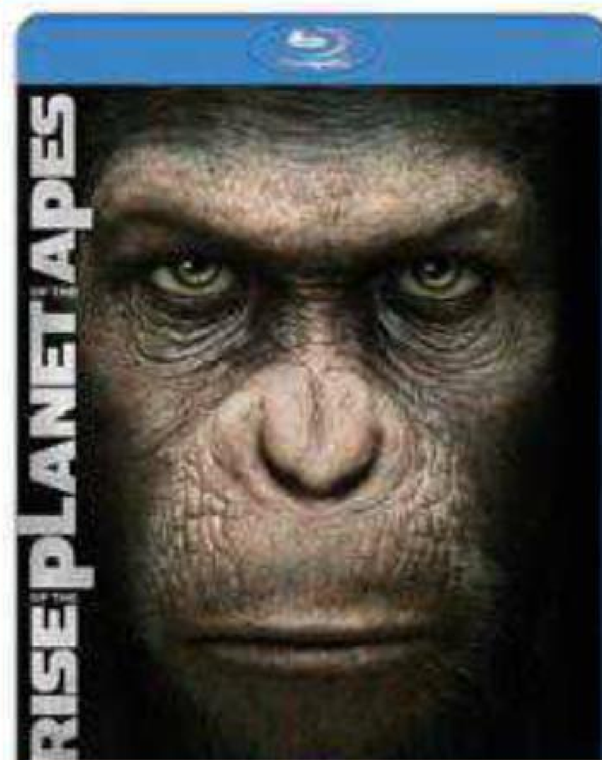
功夫熊猫2
Kongfu Panda 2



BD发行日期	2011年12月13日	版本	A区
年份	2011年	类型	卡通/喜剧
容量	50GB×1		

《功夫熊猫2》的3D蓝光终于面世，与去年以《加勒比海盗4》为代表的"字幕3D"效果相比，"熊猫2"对于拥有顶级家庭影院器材的观众而言显然是物有所值。同以"异国情调"作为卖点的大制作卡通不同的是，《功夫熊猫2》并不是将中国风作为一种简单的点缀，而是融入了内核之中。与第一部"误打误撞成就一代英雄"的传统搞笑励志模式相比，第二部的故事同样算不上多么出彩，神龙侠士带领四位英雄行侠仗义，对阿宝童年身世的发掘，都在观众的意料之中。恰恰是依靠有爱的角色，调皮的对白和充满想象力的动作设计，梦工厂毫不费力的制造了一部优秀续集。对于曾经的"美术片"观众而言，在本片中看到熟悉的皮影戏和水墨动画，会产生一种"穿越感"，背后的问题值得每一个人深思。

猩球崛起
Rise of the Planet of the Apes

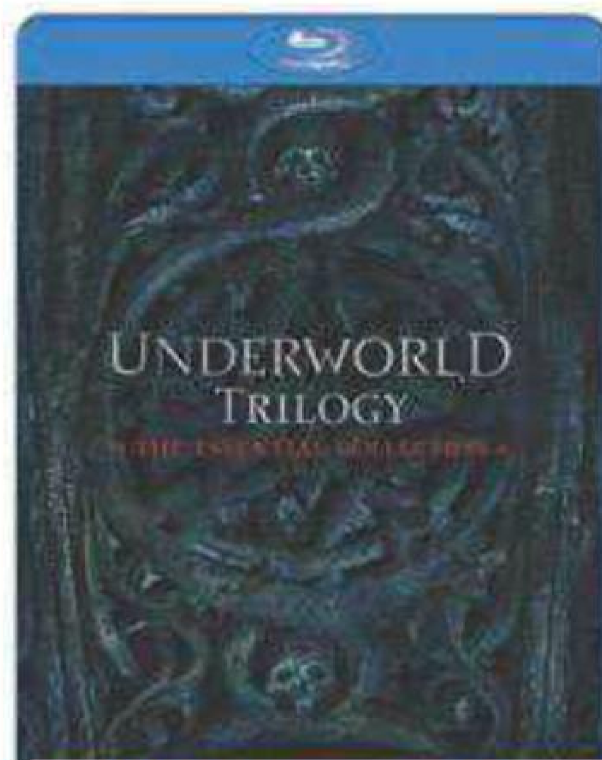


BD发行日期	2011年12月13日	版本	A区
年份	2011年	类型	科幻/动作
容量	50GB×1		

很多人误认为《猩球崛起》是《人猿星球》的前传，其实它是老版五部曲的第四部《征服猩球》的翻拍，讲述的同样是猿类在一只名叫凯撒的"猴中之霸"的带领下冲破牢笼，取代人类统治地球的故事。本片的改编相当成功，将原作反乌托邦和极权主义色彩用更为写实化的表现手段代替，缺陷是铺垫时间过长，而优势则是酝酿发酵的情感能够最终形成一股合力。

科技异化所导致的浩劫，一直是好莱坞科幻电影中的惯用模式，《猩球崛起》之所以做得不落俗套，其关键就在于对主人公以及它所在的族群内心世界的发掘，从猩猩忧怨的眼神中，观众读到的是对于人类而言同样感同身受的不公与压迫，这种两种不同生命体之间的共鸣，是电影贯穿首尾的内在联系。流畅的感情抒发和清晰自然的价值观输出，使得本片有资格成为科幻片历史上的经典力作。

黑夜传说 精华版套装
Underworld: The Essential Collection



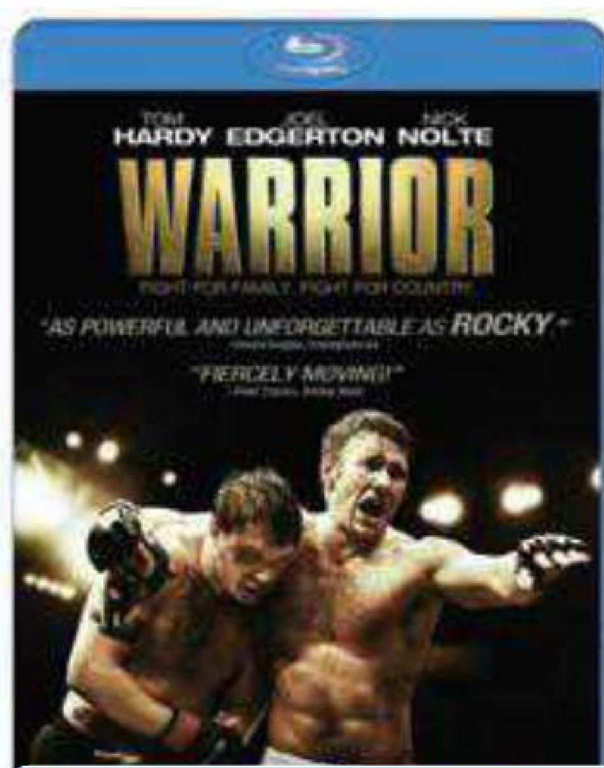
BD发行日期	2011年12月20日	版本	A区
年份	2009年	类型	动作/奇幻
容量	50GB×3		

《黑夜传说：精华版》包括了系列电影三部曲，官方数字漫画，世界观地图、设定手册和主题雨伞，是一部相当超值的蓝光套装。这是一部在"视觉向"动作电影发展史上一部具有相当重要性的作品，导演用哥特与后现代主义融合后的超酷风格，打造了一个由吸血鬼、人狼与人类三足鼎立的异世界。延续了数百年历史的爱恨情仇，罗密欧与朱丽叶式的爱情，紧身衣火爆身材美女，忧郁神秘的帅哥，充满视觉张力的动作设计……这些元素混合在一起，辅以在今天来看也绝不落伍的特效场面，绝对能够值回票价。比起已经完全变了味的"暮光"系列相比，这才是真正讲述吸血鬼和狼族的故事的电影。

从头到尾都几乎没有任何表情变化的帅哥酷男，花样翻新的动作场面，精致的作战装备……《黑夜传说》为"MTV动作电影"开创了一种模式，并且至今影响到《生化危机》系列电影的发展方向。

蓝光最新出碟推荐（2011年12月至2012年3月，按发售时间排列）

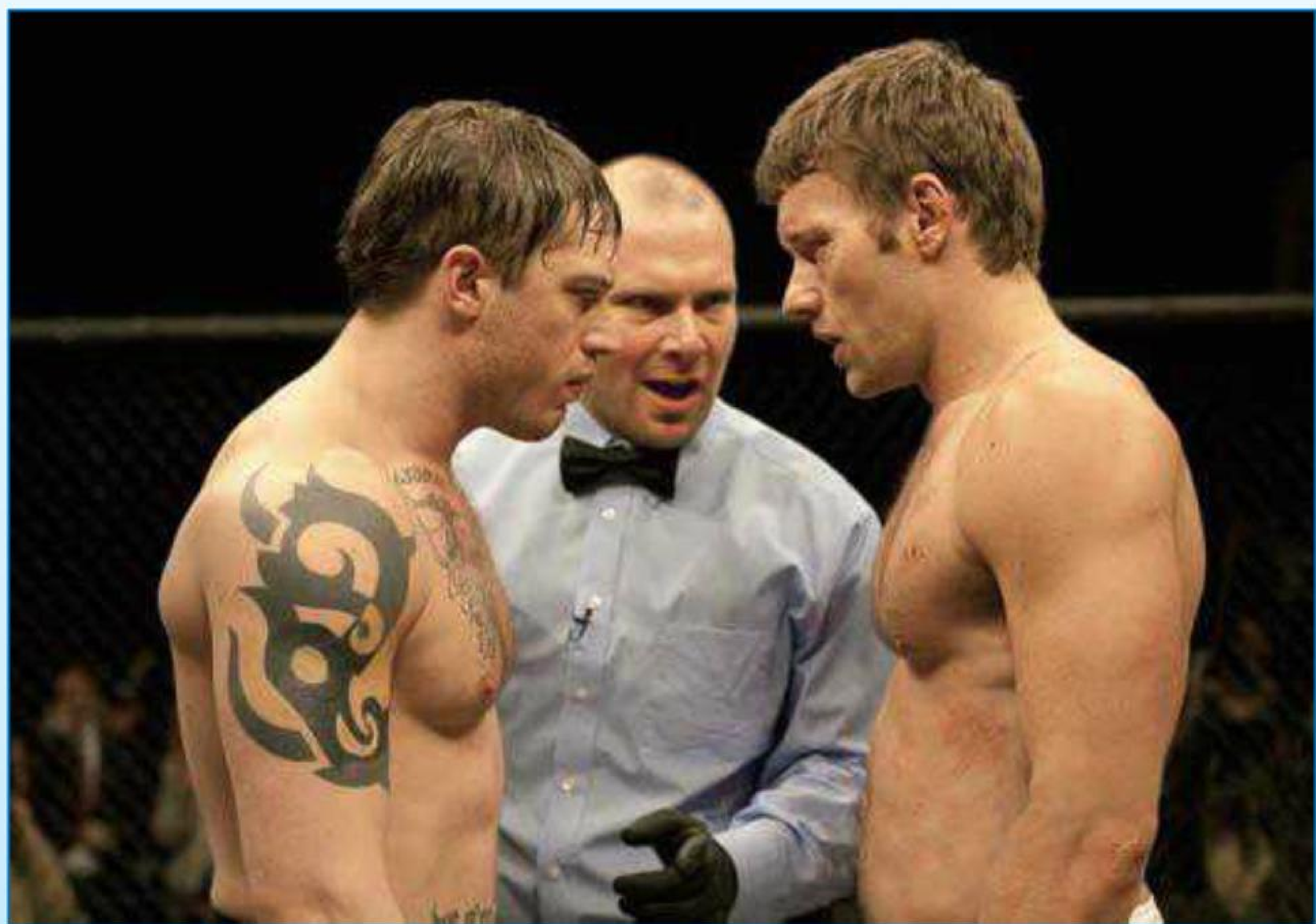
勇士
Warrior



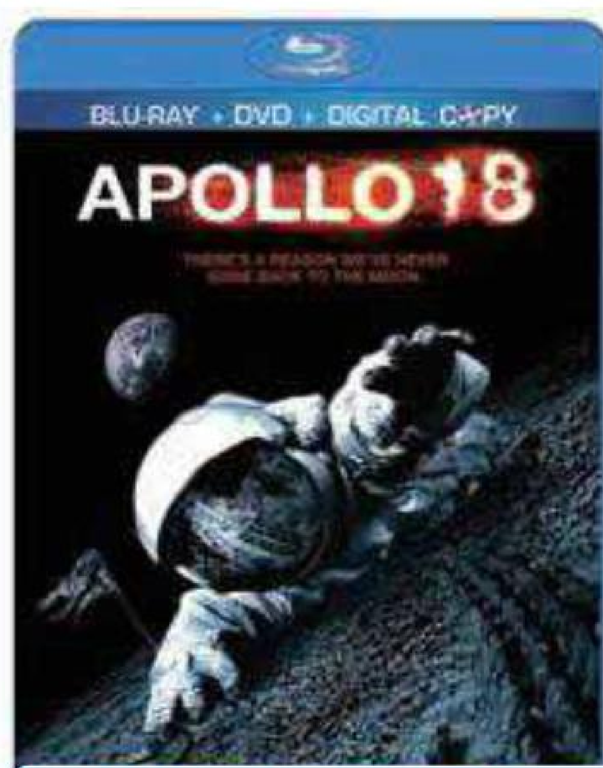
IMDB评分 8.3

BD发行日期 2011年12月20日 | 版本 A区 | 年份 2011年 | 类型 动作/奇幻 | 容量 50GB×1

“拳击”是动作爱好者们喜闻乐见的一种类型片，其模式无外乎采用赛场与家庭双线并行的叙事方式，讲述铁拳男人如何用血与肉的搏杀，捍卫自己的荣誉与家庭。《勇士》并没有脱离这种模式，但它却将观众们所熟悉的表现方式做到了极致。最难拍的打斗戏的总时间将近一小时，在被高度压缩的文戏份时间中，相当多的家庭伦理命题被讲得丝丝入扣，丝毫不显凌乱，这得益于本片对情感主线的处理。从家庭切入找准命脉，一味亲情狠药直捣观众死穴，每个主题都得到恰到好处的表现和渲染。在这场两兄弟为了改变命运而走上抗争之路的无限制搏击战场之上，真可谓时时刻刻心潮澎湃，分分秒秒热血沸腾。这是一部能够将男性观众看得浑身燃烧，女性观众看得可以哭崩掉的燃情大片，鸡血与催泪弹并用，意志力再强大的人在《勇士》面前也会弃械投降！



阿波罗18
Apollo 18

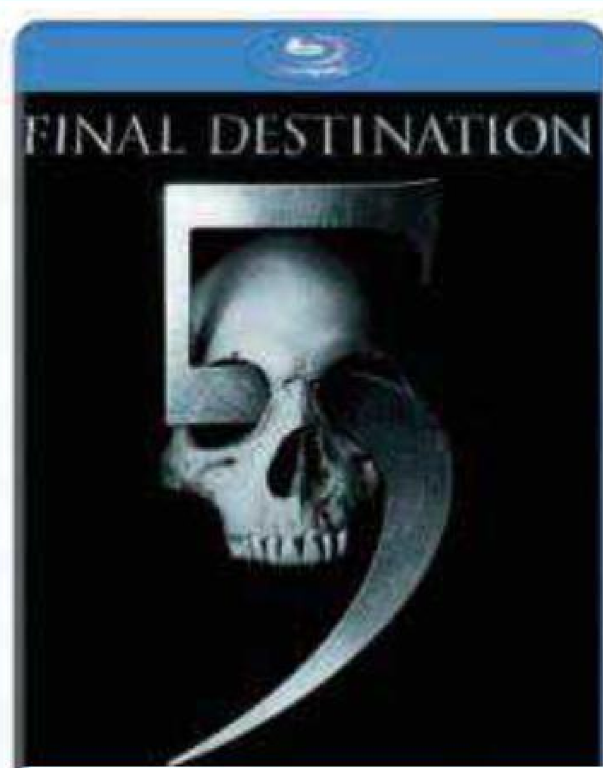


IMDB评分 5.3

BD发行日期 2011年12月27日 | 版本 A区 | 年份 2011年 | 类型 动作/奇幻 | 容量 50GB×1

在阿波罗11顺利完成登月行动之后，12、13、14、15、16、17连续发射，除了13号发生意外半路返航之外（具体过程请观看同名电影），其余全部成功。本片试图讲述的是一段“被美国政府掩盖掉”的黑历史——阿波罗18号任务：NASA对外在发射前被紧急叫停了，从此人类再也没有踏足过月球的表面。而本片则是用伪纪实手法，通过宇航员随身携带的摄像机所拍摄到的影像拼接，为我们“还原”出了这次“不存在”的登月行动的全过程。与《鬼影实录》、《苜蓿地》、《女巫布莱尔》这样的伪DV片相比，本片刻意模仿的70年代手持摄像风格，其影像质量甚至连DV的质量都达不到，人工添加的色斑和“掉帧特效”随处可见。冷战背景对于当今观众而言不再有太大的吸引力，电影所设置的阴谋论对于围绕阿波罗18号的重重谜团相比也显得相当肤浅，仅作一般推荐。

死神来了5
Final Destination 5



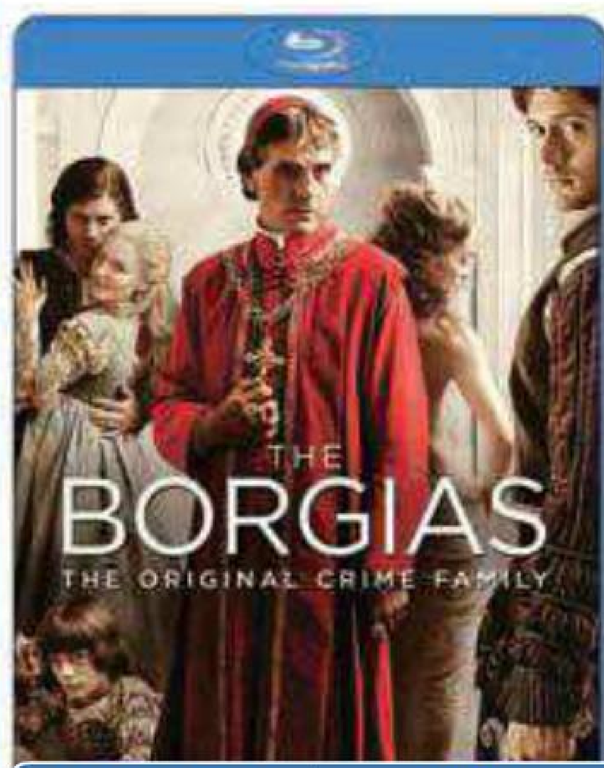
IMDB评分 6.0

BD发行日期 2011年12月27日 | 版本 A区 | 年份 2011年 | 类型 动作/惊悚 | 容量 50GB×1

在《死神来了4》将系列在第一部中积累到的人气和口碑全部糟践了个精光之后，新线居然还能拿出在B片中属于“数额较大”的资金去筹拍第五部，这种冒险值得系列粉丝们的赞赏。导演史蒂文·奎里也不负众望，创造了一部被不少观众誉为“系列最佳”的续作。在继承经典特色方面，第五部做得相当出彩。它抓住了《死神来了》的核心不是那些“意外”本身的花样翻新，而是死神在布局过程中给观众心灵所带来的揪心感，编导故意对接下来上演的死法给予一定的暗示，但很快又话锋一转，将威胁的注意点引导到了别的“高危物品”上去，这导致你能猜到剧情的走向，猜到哪些人会死翘翘，但绝对不会猜到死神何时下手。此外，系列观众还会对本作设置巧妙的大结局感到惊喜不已。



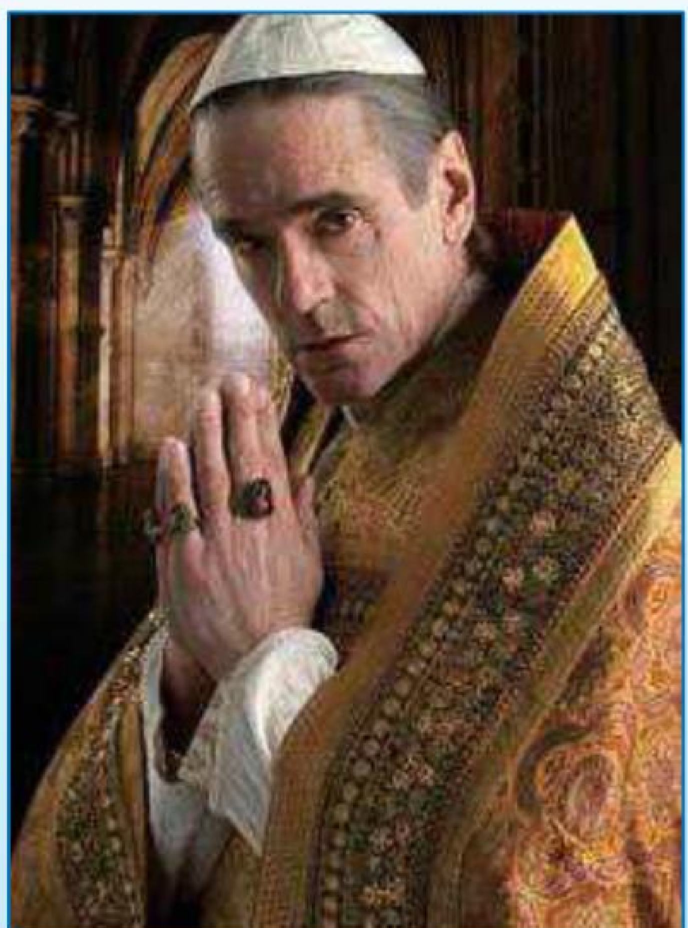
波吉亚家族 第一季
The Borgias Complete Season 1



IMDB评分 7.9

BD发行日期 2011年12月27日 | 版本 A区 | 年份 2011年 | 类型 历史/犯罪 | 容量 50GB×3

15世纪臭名昭著的波吉亚家族在犯罪学研究者眼中，是黑手党组织的雏形。宗教人士会认为他们是上帝的背叛者，历史学家认为这个家族是文艺复兴时期的恶之花，Ubisoft则认为，他们是一群意图通过外星圣物统治世界的圣殿骑士。Showtime拍摄的这部历史题材迷你剧，将这个一度权倾天下的家族的两面性，用现代手法呈现给了历史题材的爱好者们。在谋杀、贪婪、淫乱的种种恶行之上，他们还披了一件宗教的外衣。正是因为将教廷当作了自家的后院，他们一面进行着令人发指的罪行，一面又无需担心任何的惩罚。明明干的都是男盗女娼，杀人放火的勾当，还要表现出内心无比纠结，干完之后还要向上帝忏悔，因为担心进不了天堂……华丽、邪魅、黑暗、情欲、阴谋、暴力元素齐聚一堂，喜爱《罗马》、《都铎王朝》的观众们一定难以抵挡《波吉亚家族》的魅力。看完之后，第二季差不多也要播出，废话少说，赶快追进度去吧。



传染病
Thor



IMDB评分 6.8

BD发行日期 2012年1月3日 | 版本 A区 | 年份 2011年 | 类型 剧情/惊悚 | 容量 50GB×1

看到史蒂文·索斯伯格的大名，观众们就知道《传染病》不会是一部威力加强后的《恐怖地带》。这里没有能披荆斩棘、上天入地，让饱受未知恐怖病毒生理和心理双重煎熬的人民脱离苦海的超级英雄，也没有所谓的奇迹。无论是多线叙事中的主角还是芸芸众生，无论你是多大的腕儿，都有可能突然被这种人类历史上传染力最强，致死率最高的病毒击倒。索斯伯格采用了《毒品网络》中那种最擅长的并行结构，不刻意制造高潮，不随意给观众打鸡血，在平铺直叙中表现这场世纪瘟疫从发生到结束的全过程，将一个惊悚题材拍出了纪录片的范儿，唯一玩了点花哨的就是将Day 1（发病源）的悬念安排在了最后。正是因为节奏不符合商业电影观众的口味，因此本片的票房和口碑一般，总之只想看动作和惊悚元素的人完全可以绕道而行。

蓝光最新出碟推荐（2011年12月至2012年3月，按发售时间排列）

坏守卫
The Guard

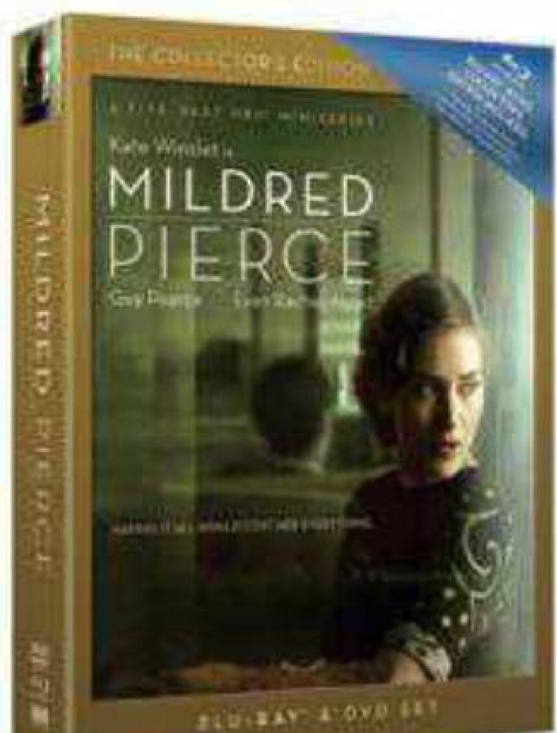


BD发行日期	2012年1月3日	版本	A区
年份	2011年	类型	喜剧/惊悚
容量	50GB×1	IMDB评分	6.8

“黑白配”是美式警匪题材喜剧片的惯用角色设置模式，爱尔兰电影《坏守卫》也采用了这一套路——一个吊儿郎当的都柏林戈尔韦郡探长与远道而来的冷酷FBI特工“通力合作”，最终破获了价值上亿美元的毒品走私案件。拿地域、文化的隔阂制造笑料，自然是必不可少的手法。然而即便是《轰天炮》、《尖峰时刻》系列的观众，也会为本片所爆发出的怪诞气质惊讶不已。它不是以美式喜剧的恶趣味来挑逗你的笑神经，而是黑色幽默中参杂着小清新的文艺气质，玩起恶搞来毫无底线，甚至无所顾忌的拿美国电影绝不能碰的种族主义红线，来开男二号的涮。个性强烈的角色，俏皮的台词，对好莱坞的嘲讽，低俗与文艺并存的诡异氛围，这些英伦电影的鲜明个性，我们早有领教。《坏守卫》的爱尔兰风，又将这些特色进行了进一步的强化。



幻世浮生
Mildred Pierce

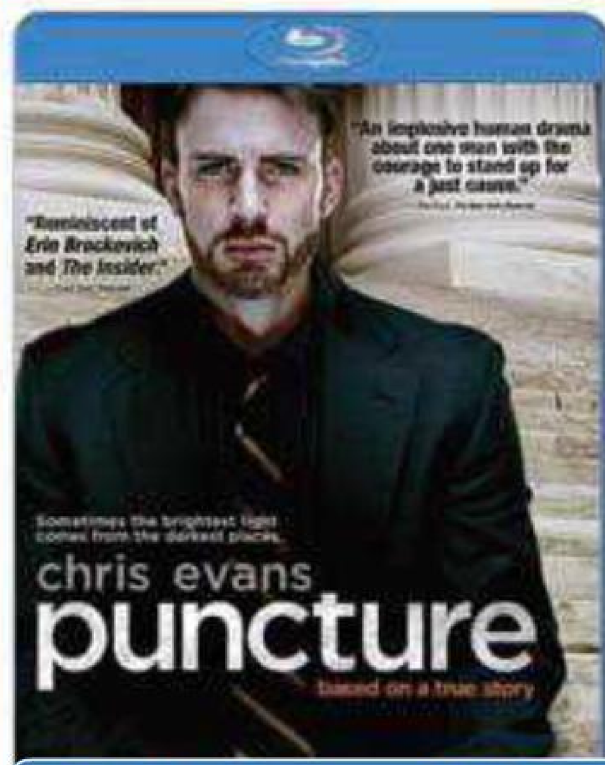


BD发行日期	2012年1月3日	版本	A区
年份	2011年	类型	剧情
容量	50GB×3	IMDB评分	7.7

HBO台的这部五集迷你剧，为我们讲述的是美国二十年代大萧条时期一位单身母亲在逆境中的抗争。剧集秉承了HBO台一向的大制作风格，看看超级大卡司名单吧：奥斯卡影后Kate Winslet、奥斯卡最佳女配角Melissa Leo，诺兰成名作《记忆碎片》的男主演Guy Pearce，以及红得发紫的大美女Evan Rachel Wood，这套阵容用来拍电影都绰绰有余。

在大萧条时期谈什么“励志”，显然并没有什么现实意义可言，《幻世浮生》就是用一个看似积极向上的故事，来诠释中产积极在社会急剧衰退过程中的可悲。丈夫背叛，幼女夭折，长女背叛，生活再难也要继续的女主角，在注定是竹篮打水一场空的“奋斗”过程中的辛酸苦辣，被“罗斯大妈”演绎得淋漓尽致。

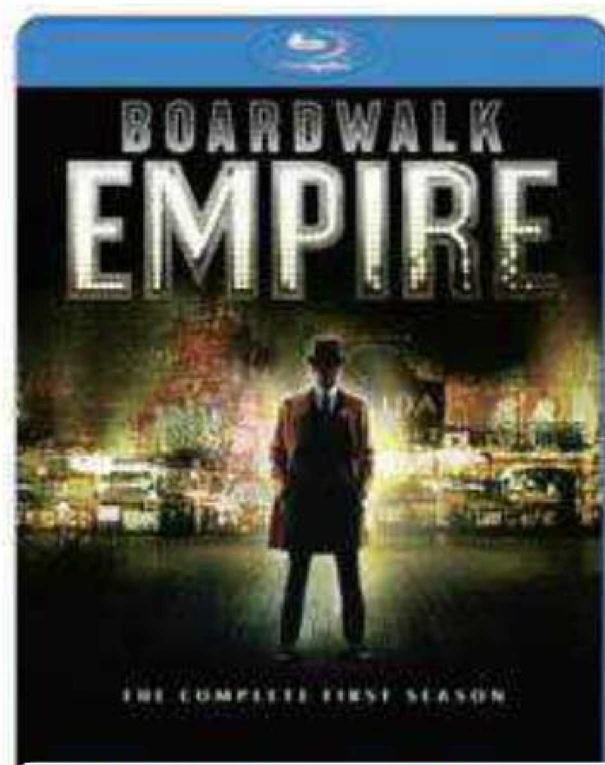
穿孔
Puncture



BD发行日期	2012年1月3日	版本	A区
年份	2011年	类型	惊悚/律政
容量	50GB×1	IMDB评分	6.8

《穿孔》讲述的是一个关于医疗制度与潜规则的真实故事：一名护士在给病人注射的过程中不慎扎到了自己，结果这支“全新”的针头，却让她感染了艾滋病，事件背后，是医疗单位为了追求利润、控制成本，而将一次性针头循环使用。有人发明了一种价廉物美的安全针头，然而在去推广的时候，却遭到了种种潜规则的阻挠。“美国队长”克里斯·埃文斯在片中饰演了一个嗑药、滥交啥都来，但正义感和原则性又极强的律师，他开始了对医用注射耗材市场的调查，以及个体与庞大垄断集团之间的交锋。政客和商人台面下的交易即便被掀起了冰山一角，也足以让人触目惊心。真人真事改编的灰色故事，其故事走向和最终结局完全出乎电影观众的预料，具有非常强的现实意义。喜欢本片的前提，是你能忍受本片沉闷的节奏，并且能听懂大量的医疗专业术语。

大西洋帝国 第一季
Boardwalk Empire: The Complete First Season



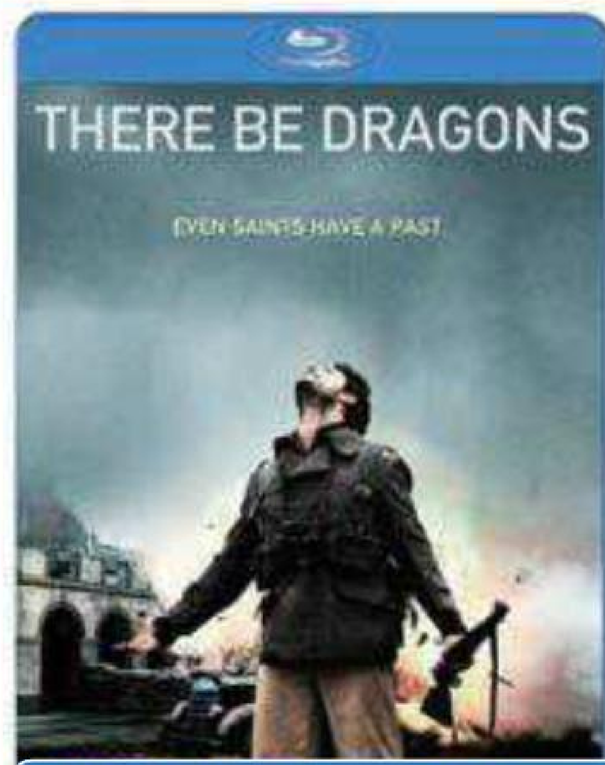
BD发行日期	2012年1月10	版本	A区
年份	2011年	类型	犯罪/历史
容量	50GB×5	IMDB评分	8.8

20世纪的头十年，是美国资本主义恶性发展和极具膨胀的十年，东海岸的城市化以惊人的速度发展，种族冲突、劳资矛盾所引发的危机也愈发尖锐。早期站稳脚跟的欧洲移民构成了“上流社会”，大西洋城的上流社会人士过着骄奢淫逸、声色犬马的放纵生活，他们用权利、金钱和暴力把持着社会各个重要的领域，维持着所谓的秩序。底层人民生活困苦，但在浓缩20世纪初美国城市生活原生态的大西洋城中，他们并不是什么受害者，为了能够在弱肉强食的世界中分得一杯羹，他们是一个又一个罪恶的帮凶与参与者。无论是司库大人、黑帮头目、马仔、受害者家属、一战退伍老兵，还是倒卖烈酒的三道贩子，没有人是无辜的。也正缘于这种基调，我们看不到用正邪或是黑白标签来定义的角色，只有不同登场人物在这种复杂环境下表露出的不同人性。



黑帮电影大师马丁·斯科塞斯让《大西洋帝国》的每一集都散发着独特的魅力，确切的说是优雅与痞气的混搭，这让本剧成为了继《教父》之后最有格调的黑帮题材影视作品。

圣徒秘录
There Be Dragons



BD发行日期	2012年1月10日	版本	A区
年份	2011年	类型	剧情/传记
容量	50GB×1	IMDB评分	5.6

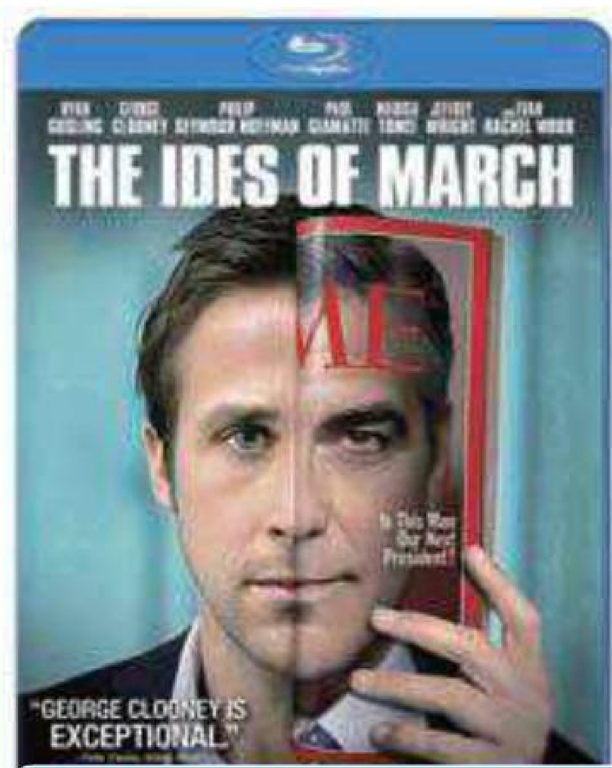
《达·芬奇密码》中通过阿林加洛沙主教和白化病信徒塞拉斯这两个暴戾的原教旨主义者，为我们呈现了“天主事工会”的狰狞面目。改编自真实历史的《圣徒秘录》，讲述的是“主业会”的真正创始人——何塞马里亚的故事。他自幼就受到了上帝力量的感召，立志帮助各个阶层、各个民族的天主教徒巩固自己对上帝的信仰，并且在日常生活中实践教义。本片采用了双线表现手法，站在何塞马里亚对立面的，是他的“发小”——同样是神学院出身，但却自私且冷酷无情的投机分子马诺罗。

随着西班牙内战的爆发，两人一同加入左翼反抗军之中。革命形势的风云突变，让何塞马里亚的处境发生了极大的变化，他对上帝的信仰也第一次发生了动摇。残酷的战争，最终通过坚持自我内心修炼，以及不断寻找自己的理想和坚持，让何塞达到了“圣徒”的境界。作为一部宗教电影，本片并不是纯粹意义上的说教片，对于一部让人震撼的电影，探讨了一个古老的信仰问题：是相信、接受、并在苦难中持守，还是畏缩、逃离，直到投奔魔鬼的怀抱。



蓝光最新出碟推荐（2011年12月至2012年3月，按发售时间排列）

总统杀局
The Ides of March


IMDB评分 7.3

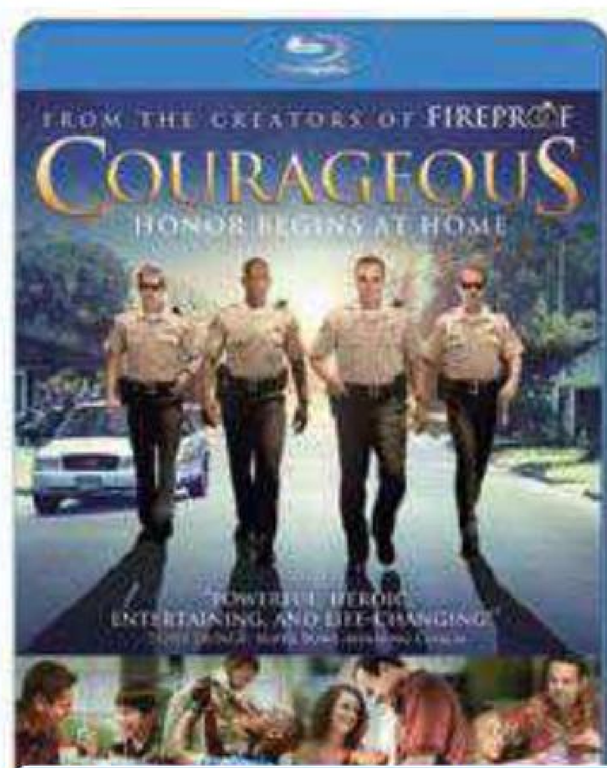
BD发行日期	2012年1月17日	版本	A区
年份	2011年	类型	政治/惊悚
容量	50GB×1		

影片的英文原名直译过来就是“三月十五日”，出自于来自于莎士比亚的《凯撒大帝》第一幕第二场中的名句：“小心三月十五日。”（Beware the Ides of March）。这是给凯撒的一句预言与警告，在罗马历三月十五日当天，凯撒果然在元老院遇刺而亡。这部由被誉为好莱坞最有可能当选美国总统的帅气大叔——乔治·克鲁尼自编自导的政治惊悚影片，试图通过一个竞选丑闻，来表现理想主义的崩塌，与政治斗争中的阴险奸诈。尽管本片在剧本上还存在着不小的硬伤，但无论是整体布局还是对细节的拿捏，都体现着克鲁尼导演技艺的成熟。他在片中对叙事脉络的掌控表现稳健，并且没有因为自己掌镜，而忽略他人的存在。为了给帅气忧郁的“高司令”以施展空间，老克甚至刻意将自己的戏份压得很低。诸多老戏骨和新生代演员的交锋，以最简单和朴素的方式将政治和人性中的冲突表露无遗。

值得一提的是，本片用非常直观的方式，将美国总统的间接选举制度在两个主要阶段的“攻略”，以及候选人、党派之间的政治勒索与台面下的交易清晰再现。即便作为一部选举年的科普电影，《总统杀局》也相当值得一看。



勇气
Courageous



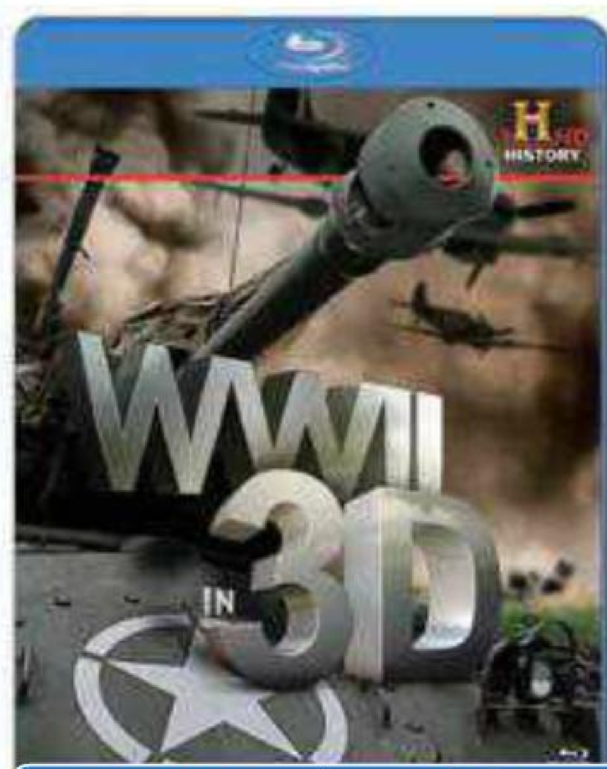
IMDB评分 6.2

BD发行日期	2012年1月17日	版本	A区
年份	2011年	类型	剧情/家庭
容量	50GB×1		

这部以四名美国警察为中心人物的电影，与警匪、动作、热血等关键字无关，影片的主线，就是他们是如何用对上帝的信仰，来支撑自己身为一个男人所必须的勇气。本片依然存在宗教电影的说教功能，但诉诸的方式巧妙的淡化了单方面灌输的生硬感。通过一个描写父亲职责的故事，为我们带来了一部关于男人责任的电影。影片的基调，就是简简单单的从做一个父亲开始，去爱自己的家人、朋友，教导家人、朋友、身边的人去相信和尊崇上帝——这就是上帝眼中的英雄。

在承载美式价值观输出功能的同时，《勇气》也可以让我们发现东西方宗教在核心上的某种共同之处，这就是要求信徒必须先去让自己变成一个有责任，有道德感的人。片名的“勇气”二字，其含义是指男人在面对妻子、儿女，用自己的肩膀扛起那份家庭责任的勇气，即便无视福音电影的本质，它依然是一部非常值得一看的家庭伦理剧。

3D二战
WWII in 3D



IMDB评分 6.0

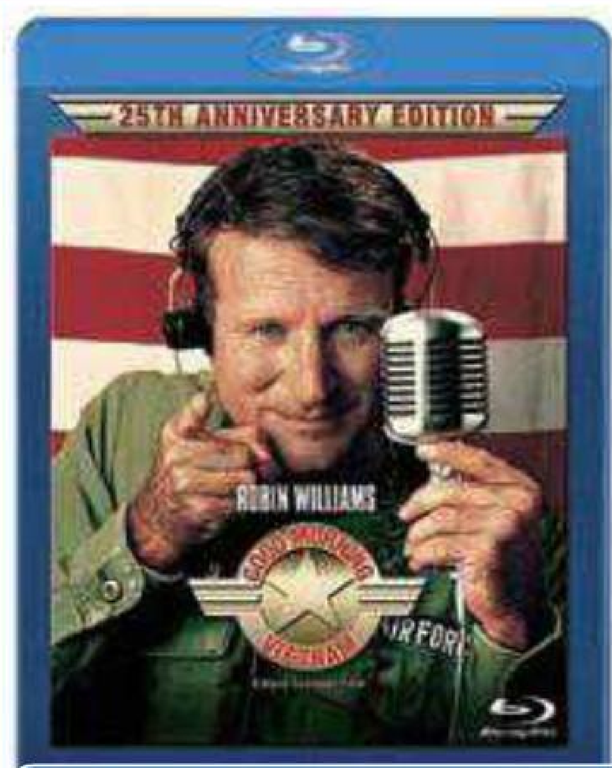
BD发行日期	2012年1月24日	版本	A区
年份	2012年	类型	战争/记录
容量	50GB×1		

纳粹的科学家在二战时候制造出了高速列车、U2 火箭、喷气式战机这样的“未来科技”，他们搞得出“3D 摄像机”这种的穿越物品吗？在历史频道推出的系列纪录片《3D 二战》中，出现了原生于半个多世纪之前的黑白 3D 影像！

其实，立体摄像技术早在 1894 年就已经出现，只不过它一直到 20 世纪 50 年代之后才真正得到运用。前卫的纳粹德国宣传干员们，就是用立体摄影机第一次拍摄出了 3D 效果的军队游行场面，从第三帝国的崛起到最终灭亡，这种试验型的摄影方式记录了这一过程中许多不为人知的片段。由于缺乏放映设备，这些胶片在战时并没有在大银幕上作为宣传影片播放，战后也一直被英国自然历史博物馆保管。如果没有这一纪录片，这些影像永远也没有重见天日的一天。

除了德国人的视角以外，本片还使用了法国电影人使用立体摄像方式记录的铁蹄践踏之下的巴黎，以及沦陷区人民在高压下生活的原生态。由于这些胶片的总长度有限，因此编导人员还用现代 3D 高清摄像机，拍摄了一些访谈资料作为这些珍贵历史资料的补充。

早安越南 二十五周年纪念版
Good Morning, Vietnam: 25th Anniversary Edition



IMDB评分 7.2

BD发行日期	2012年1月17日	版本	A区
年份	1988年	类型	战争/喜剧
容量	50GB×1		

作为提到“越战片”这一类型就必须提到的一部作品，《早安越南》不同于晦涩难懂的《现代启示录》，以及简单直接的《全金属外壳》。片中看不到此类影片中司空见惯的丛林战争场面，看不到 B-52 对地实施地毯式轰炸时那炼狱般的景象，你甚至很难在片中找到一张美国大兵们的愁苦面孔。片中出现最多的，就是罗宾·威廉斯饰演的军中 DJ 那显得不合时宜的幽默，以及唱响整个 60 年代的电台热播名曲。《早安越南》试图从文化层面上来剖析这场毫无意义的战争，尽管某些刻意表现“美越两国人民和谐相处”的桥段过于露骨，但从基调上来看，本片不再是此类电影所传达出的那种高高在上的姿态。不见一丝硝烟的反战电影，却依然可以让人意识到越战的荒诞，以及美国越战势利的根本原因——将象征“电台”的美式生活方式生搬硬套到越南的土地上，无视他国人民的感受。本次发行的二十五周年纪念版中海包括有许多第一次公开的拍摄花絮，以及片中出现的名曲的欣赏模式。



观鸟大年
The Big Year



IMDB评分 6.0

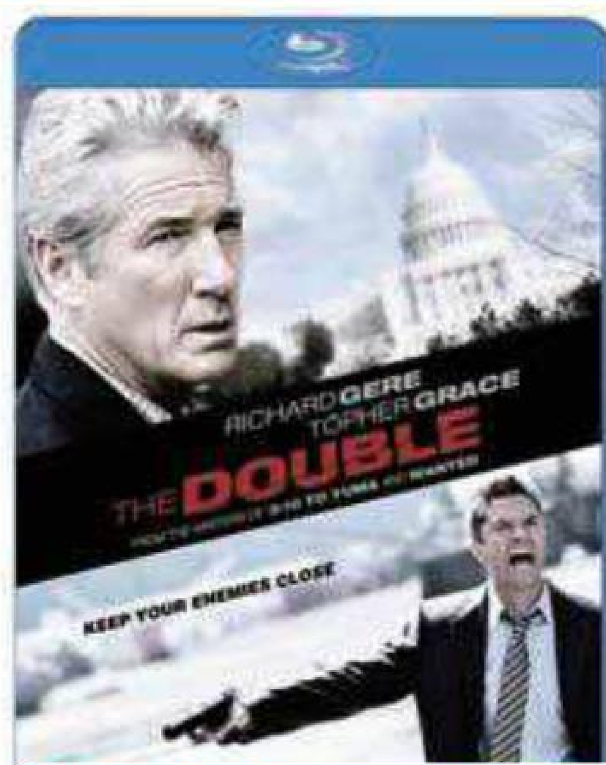
BD发行日期	2012年1月31日	版本	A区
年份	2011年	类型	喜剧/家庭
容量	50GB×1		

欧文·威尔逊、杰克·布莱克、史蒂夫·马丁三位轻喜剧出身的演员，在本片中饰演三个“鸟类痴迷者”，他们为了争夺美国第一观鸟人的称号，将全部的精力都投入其中，走的依然是从玩物丧志到回归亲情、友情、家庭责任的主旋律路线。

人生中能够找到让自己去痴迷、去追逐的事情，终究是幸福的。在这个“big year”里，三人经历了冒险与抉择，最终各得其所，获得友谊，爱情，荣誉。当然，还有最美好的梦想。对于爱鸟之人，对野外生活有爱之人，和与片中三个“鸟痴”一样在家庭与使命感之间纠结的大龄玩家们来说，本片值得强推！

蓝光最新出碟推荐（2011年12月至2012年3月，按发售时间排列）

替身
The Double

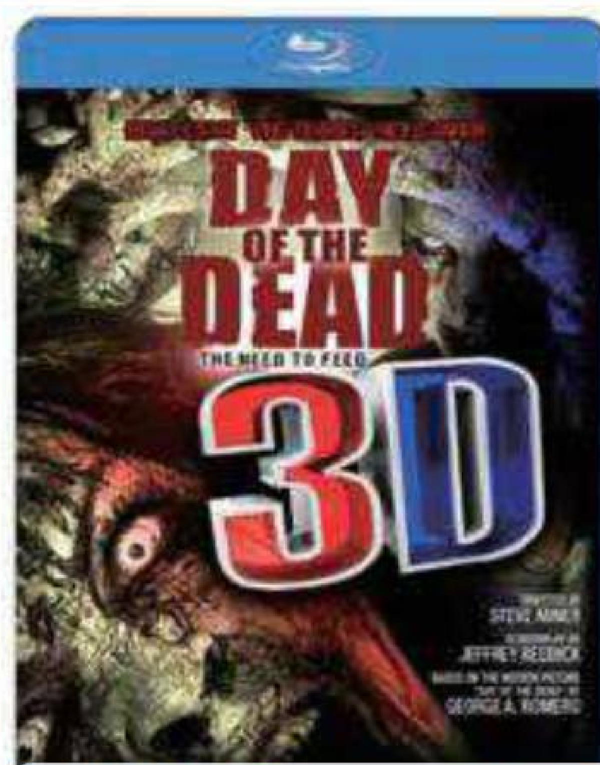


IMDB评分 5.8

BD发行日期	2012年1月31日	版本	A区
年份	2011年	类型	动作/惊悚
容量	50GB×1		

披着一头银发的李察·基尔，与新生代演员托弗·格瑞斯分别饰演来自CIA和FBI的两个特工，共同调查再度出现的前苏联杀手“卡休斯”，以及美国情治单位内部为这个神秘人物提供帮助的内鬼。这部惊悚题材动作电影明显属于二线制作水准，各方面的素质都一般，不过它还是有独到的看点：卡休斯的身份在电影开始后很早的时候就暴露在了观众的面前，而编导依然能想到办法，让电影在最后的高潮玩一次惊心动魄的反转。在《无间道》之后，卧底题材电影很难在故事上再有何创新，“究竟谁是内鬼”这个终极悬念也很难再拿来忽悠观众坐在影院沙发上耗光90分钟的时间，本片干脆回避了卧底电影的设定公式，为我们带来了史上最干脆的无间对决。

新丧尸出笼3D
Day of the Dead 3D



IMDB评分 4.5

BD发行日期	2012年2月7日	版本	A区
年份	2008年	类型	恐怖/动作
容量	50GB×1		

《新丧尸出笼》是一部在故事上没有任何突破的僵尸片，包括爆发感染的封闭环境，执行集中扑杀任务的军队的乱入，生存者小团队的血腥冒险。它之所以能把资深僵尸片观众也看的一愣一愣，是因为在僵尸特性的设定上，本片实在是太给力了。如果说《惊变28天》、《惊变28周》中僵尸们各个都跟短跑运动员一样，那么《新丧尸出笼》在“开挂”之后，让它们还全部达到了自由体操运动员的身体协调性和敏捷性，而且飞檐走壁无所不能。另一个创意就是让人在丧尸化之后，依然保存着之前的一些意识。比方说练过枪的能耍军队留下来的长枪短炮，当过运动员负责抓人，生前脑子好使的在变成“绿大叔”之后专门负责协调指挥，甚至之前一身正气的丧尸，还能在尸群中充当内鬼……不知道后来动作射击游戏中诸兵种配合能力越来越强的僵尸，是不是受到本片的启发。

冷山
Cold Mountain



IMDB评分 7.2

BD发行日期	2012年1月31日	版本	A区
年份	2003年	类型	历史/爱情
容量	50GB×1		

尽管这部03年的战争爱情电影被批主题与《乱世佳人》过于雷同，它依然能够成为一部经典佳作。正如影片的名字那样，故事从头至尾都在阴冷的色调中进行。在这个以南北战争为背景的电影中，我们看到了以千里走单骑方式寻觅爱情的浪子，在战争环境下顽强生活着的佳人，美丽的北美风光与残酷战争的对比，这些要素构成了这部影片独特的艺术气质，非常适合在寒风凛冽、细雨绵绵的春冬交替时节欣赏。

战争片的开局，爱情片的内核，公路片的过程，西部片的结尾，这部爱情片其实包含了所有商业电影中的卖点。女主角在邂逅之后很快就因为战争的爆发而分离，尽管在接下来两个多小时时间内，两条叙事悬索并无交织，但你可以体验到两位主角彼此之间无刻牵挂，这也使得本片明显区别于美式爱情电影的单刀直入作风，而具有了一股含蓄而冷艳的独特格调。



日落号列车
The Sunset Limited



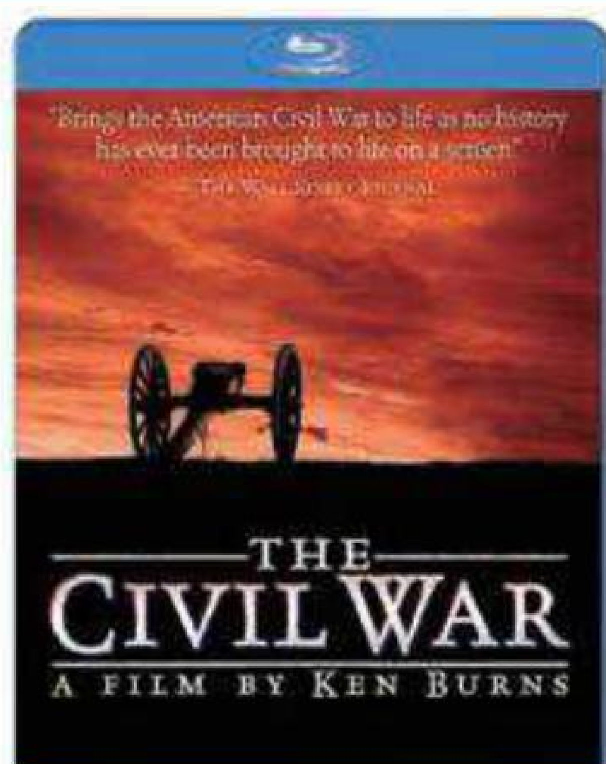
IMDB评分 7.3

BD发行日期	2012年2月7日	版本	A区
年份	2011年	类型	剧情
容量	50GB×1		

编剧麦考克·麦卡锡在《老无所依》之后，再一次把目光凝聚在更虚无、更黑色的深渊。在这部由汤米利·琼斯和萨缪尔·杰克逊主演的电影中，两位老戏骨就在狭小逼仄的房间里完成全部的对手戏。

自杀未遂的白人教授被黑人所救，随后他们就一直在一个破旧的公寓房间中从头至尾的唠嗑，探讨生和死，神或魔，意义和无意义，以及世界的本质等等。与买卖嘴皮子就把电影给拍了的《他来自地球》相比，《日落号列车》没有情节，没有核心推动力，没有简要鲜明的悬念和情感，甚至没有表演，只有两位老戏骨哲学思辨，完全将一部话剧变成了电影，或者说，这就是一部用电影胶片拍摄的话剧。

美国内战
Civil War



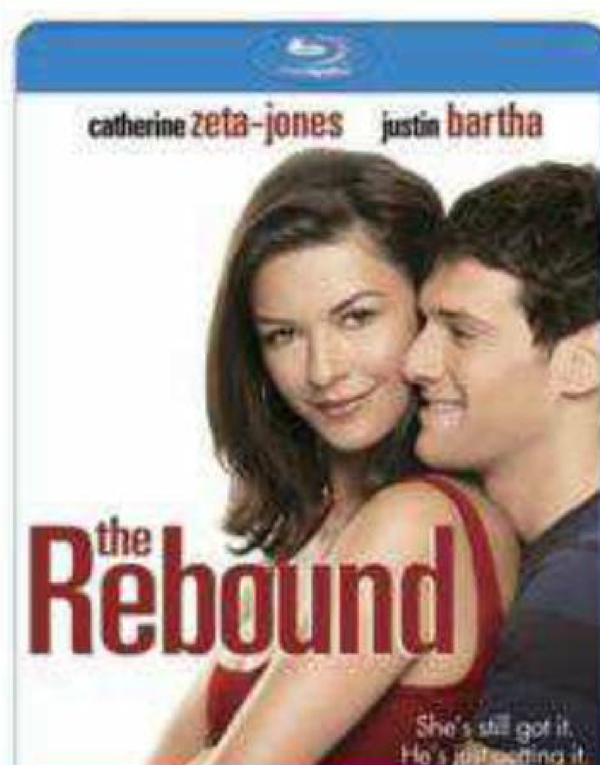
IMDB评分 9.5

BD发行日期	2012年2月7日	版本	A区
年份	1990年	类型	历史/记录
容量	25GB×1		

虽然没有令人头晕目眩的特效和镜头技巧，但扎实的解说词和优秀的配乐，足以让它成为纪录片领域的教科书。

其中所再现的南北战争的历史进程，与我们在教科书上看到的并没有二样。美国内战的导火索是蓄奴制度，但本片并没有像某些好莱坞大片那样，将林肯总统发动的这场统一之战，描述为争取种族平等，解放非洲裔种族的一场自由之战，而是深入挖掘了背后的经济原因。任何标榜客观的纪录片都不可能抛弃立场，《美国内战》也不例外，但它却尽可能的做到了将判断的过程和结果交给观众。片中一方面通过历史学家来进行官方的解读，另一方面则是保存至今的文献、图画、照片和日记资料，既有全景，也不失细节。

姐弟恋
The Rebound



IMDB评分 6.3

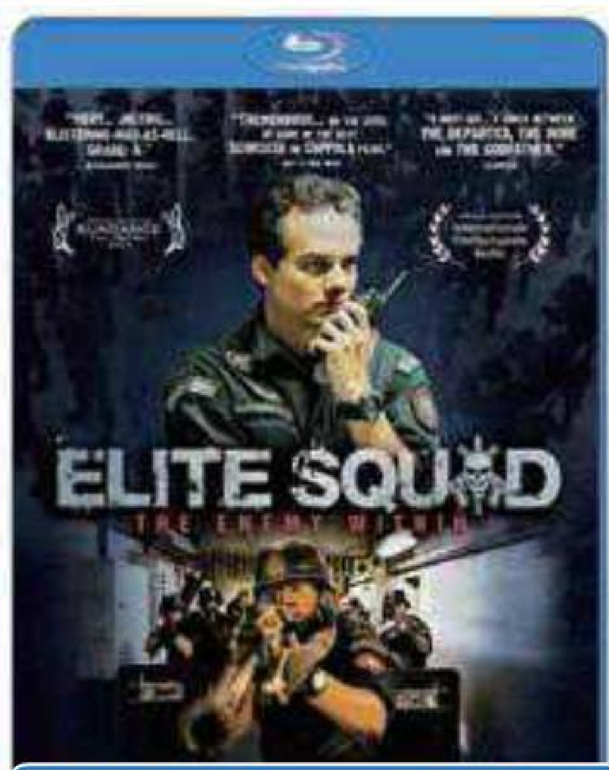
BD发行日期	2012年2月7日	版本	A区
年份	2009年	类型	喜剧/爱情
容量	50GB×1		

即便是在这个流行姐弟恋的年代里，也没有人敢想本片的男女主角那样，进行“历史跨度”如此之长的一场热恋：一方是四十多岁刚刚遭遇丈夫劈腿，更年期症状已经在自己身上出现的单身母亲Sandy，另一个是年方二十五的未婚男孩Aram。对于男同胞而言，即便对方是Catherine Zeta Jones这样的大美女，恐怕也很难找到将两颗至少相差了十五年的心连在了一起的理由。你不能说本片是一部专供大龄剩女意淫之用的喜剧片，本片导演巴特·弗伦特里希的老婆大人朱妮安尼·摩尔与他相差十岁，因此在这个问题上，还没有人比巴特更有发言权。应该说，姐弟恋的过程中会遇到很多现实层面的问题，而且矛盾的复杂程度与双方的年龄差异成正比，可惜的是，导演还是刻意回避了这一层面的问题，没有利用“自身优势”来进行深入的发掘，只留给我们一出“没营养”的温情爱情喜剧。



蓝光最新出碟推荐（2011年12月至2012年3月，按发售时间排列）

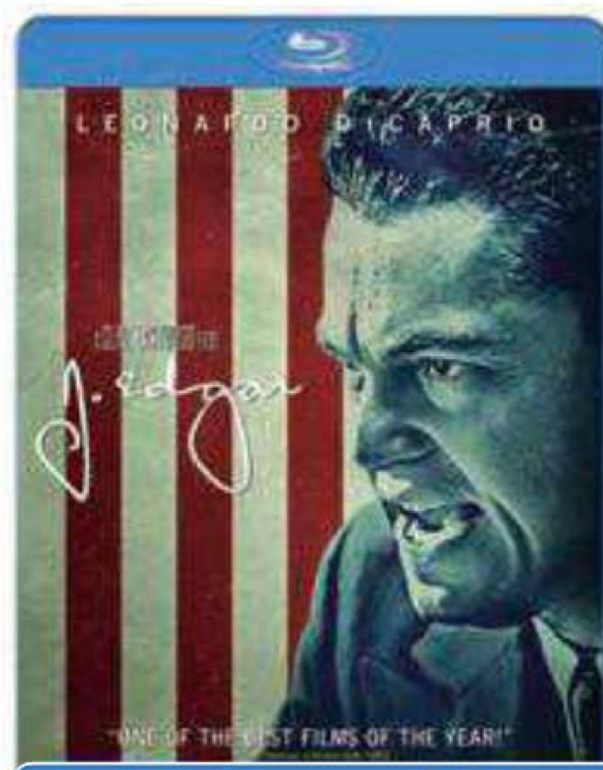
精英部队
Tropa de Elite



BD发行日期	2012年2月14日	版本	A区
年份	2007年	类型	犯罪/惊悚
容量	50GB×1		

对付罪恶，究竟应该是依靠法律的力量还是冒着烟的枪管？《精英部队》用与《上帝之城》一样粗糙凶横的锐利影像告诉我们，至少在里约这个“一半是海水，一半是火焰”的城市中，唯有暴力才能维持万物之间的平衡关系。暴力肆虐的贫民窟和黑恶势力的社会性蔓延只是表象，其背后是政府腐败、贫富差距过大等一系列原因。光靠“法律的威严”无法解决这些根本性的问题，正是因为犯罪率失去控制的原因过于庞杂，解决起来太令人感到希望渺茫，所以就需要“精英部队”这样以法律所赋予的暴力，在这样一个暴力之都以更加残酷的铁腕来威慑罪犯。“我们的制服不是蓝色，是黑色”，荣誉、道德与理想主义在罪恶面前都是狗屁，以暴制暴才有意义可言。作为一部巴西国民电影，它记录的不是虚构的故事，而是每一天都在巴西底层社会发生的一切，真实到某些剧情和场面让动作影迷产生了一种诡异的幻灭感。

胡佛
J. Edgar



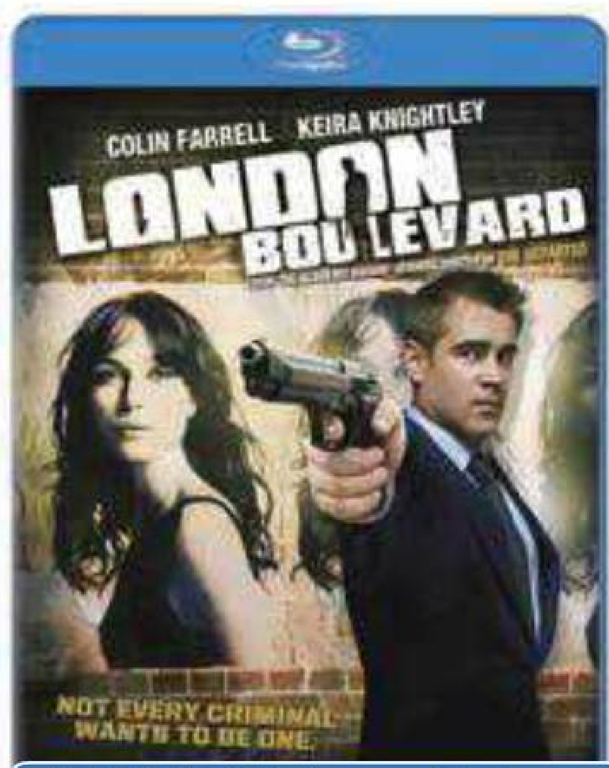
BD发行日期	2012年2月21日	版本	A区
年份	2011年	类型	历史/传记
容量	50GB×1		

在FBI的历史上，埃德加·胡佛一度就是这个联邦调查机构的化身，他成立并且改组了调查局，并且执掌帅印长达48年之久。历经8任总统，16任首席检查官，经历了无数同犯罪分子和政客们的斗争。这样一个掌握着无数秘密，就连“大统领”阁下也要忌惮三分的人物，自然是政治惊悚电影的上佳选材。不过，倘若你希望看到《刺杀肯尼迪》、《对话尼克松》那样在解析历史人物、事件的同时爆出猛料的猛片，那么可能会对本片感到失望——胡佛本人的诸多谜案与野史也在闪回插叙中点到为止，战后调查局在飞速发展时期的故事更是被完全忽略。

《胡佛》并没有非常注重写实，这使得贯穿胡佛一生的事件以乱七八糟的方式拼凑在一起。影片的重心是对胡佛性格的塑造，突出其虚伪、懦弱、控制欲、受害妄想、“基友病”的成因与发展。不得不佩服的是，老牛仔伊斯特伍德在控制力方面表现出的水准依然是一级棒，画面质感考究，叙事沉稳有力，骨子里的写实与莱昂纳多在表演中透露出的舞台剧范儿恰好交相辉映。



伦敦大道
London Boulevard



BD发行日期	2012年2月14日	版本	A区
年份	2010年	类型	犯罪/惊悚
容量	50GB×1		

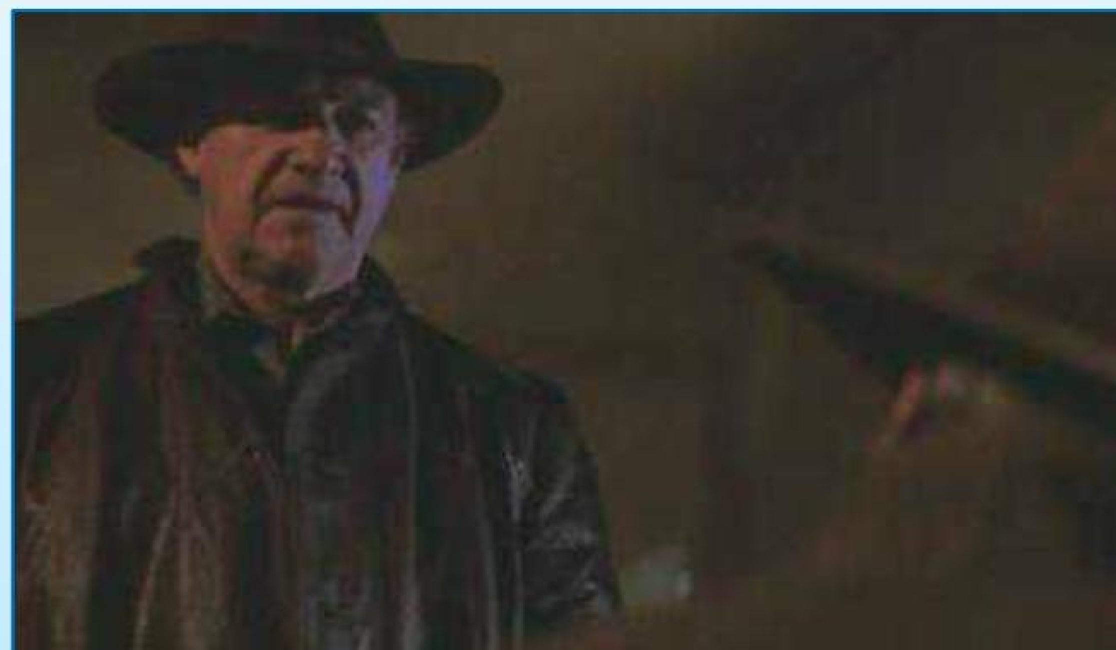
他出狱之后想改头换面，彻底与黑道划清界限的主角，在四处碰壁之后发现做一个正常人并不是那么容易的事情，不仅如此，他的生活依然无法摆脱过去的阴影。那些暴力和犯罪总是追缠着他，让他不得不用极端的手段了结后患……这种套路的犯罪电影我们应该是看过不少了，可像《伦敦大道》这种走文艺路线的“洗心革面而不能”的故事还是头一遭。本片编剧William Monahan是美版《无间道》剧本的撰写者，他在《伦敦大道》中也对港片风格——确切的说是杜琪峰的范儿进行了充分的致敬，整个故事与《非常突然》和《暗花》的结构存在着一定的相似之处。演出男主角的柯林·法瑞尔近两年来的片子多为独立制作影片，帅大叔挑的就是剧本。他在本片中演技的进步，相信也会得到影迷们的认可。

不可饶恕 二十周年纪念版
Unforgiven: 20th Anniversary Edition

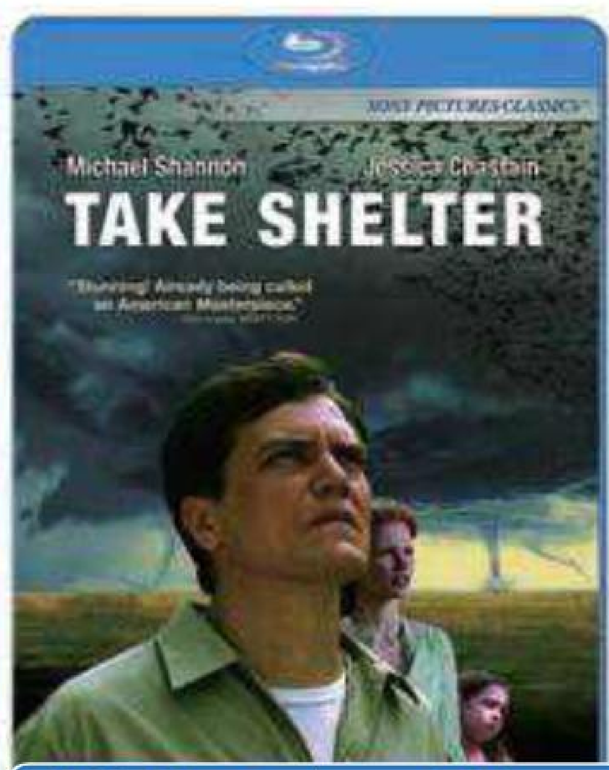


BD发行日期	2012年2月21日	版本	A区
年份	1992年	类型	西部
容量	50GB×1		

伊斯特伍德于1992年自导自演的这部西部片，次年轻松卷走四项奥斯卡大奖，这部影片是一部标志着老牛仔导演功力日益成熟的代表性作品。正如去年的西部题材卡通电影《兰戈》所表现的那样，伊斯特伍德就是西部片观众心目中永恒的“西部之魂”，60年代他塑造的一系列银幕形象经典到无以复加。然而牛仔总有老去的一天，自从70年代以来，他就开始尝试导演工作，老伊从疯子科波拉手里重金买来了剧本，立志打造一部重振西部片雄风的电影。在“肌肉男＋软科幻”横行的商业片市场上，伊斯特伍德并没有制作一部简单粗暴的西部动作片，而是着力于对传统西部片中牛仔英雄形象进行解构和重新解读。主角用属于男人坚强外表下的隐忍，对黄沙骏马、神枪对决演绎下的快意恩仇进行了人性的升华，将西部片所信奉的“杀戮解决一切”的暴力神话彻底击碎。本次发行的20周年纪念版中，还附赠有长达54页的导演评述文字稿，西部片发烧友们不容错过。



存身
Take Shelter



BD发行日期	2012年2月14日	版本	A区
年份	2011年	类型	心理/惊悚
容量	50GB×1		

如果不是长相过于凶悍，迈克尔·香农绝对要比尼古拉斯·凯奇更适合演那种“神经质大叔”的角色。本片他继续用那双向外界散发病态光芒的双眼，演绎了一个“妄想型精神分裂症患者”。与《大西洋帝国》中那位强势的缉酒专员相比，他在本片中将气场压得很低，完美演出了一个承载多重压力的丈夫和父亲。

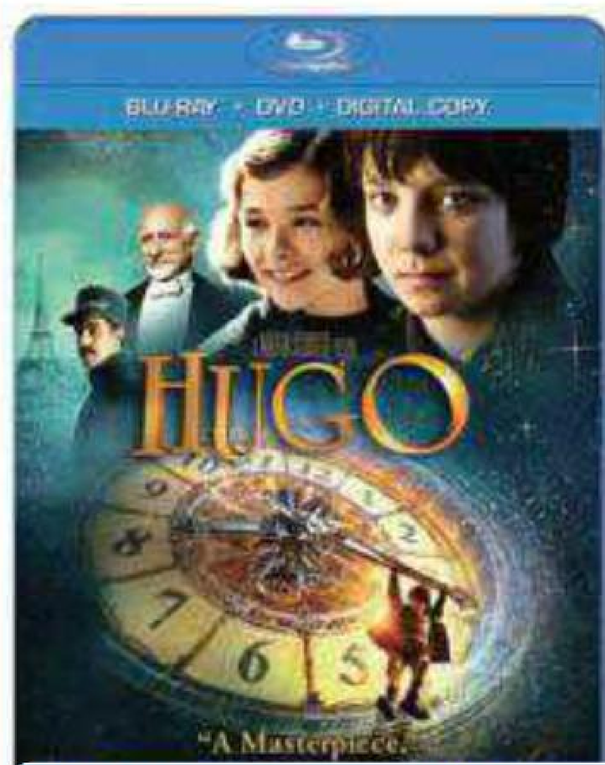
这部心理惊悚电影的所有悬念，就集中在男主角梦中预示的一场摧毁家园的风暴究竟是很快就会灵验的语言，还是主角的扭曲心灵“脑补”出的产物。并且一切惊悚点都来自迈克尔·香农的精彩演出，他在大段的长镜头中用完美的表演，刻画出了一个神经兮兮，并且看似十分懦弱，但一举一动都有潜在暴力倾向的一家之主上，从而撑起了整部影片。此外，习惯了此类题材编剧套路的观众，千万不要用既定思路去揣摩故事的最终走向，否则你会发现自己被编导狠狠的涮了一道！



蓝光最新出碟推荐（2011年12月至2012年3月，按发售时间排列）

雨果

Hugo



IMDB评分 7.9

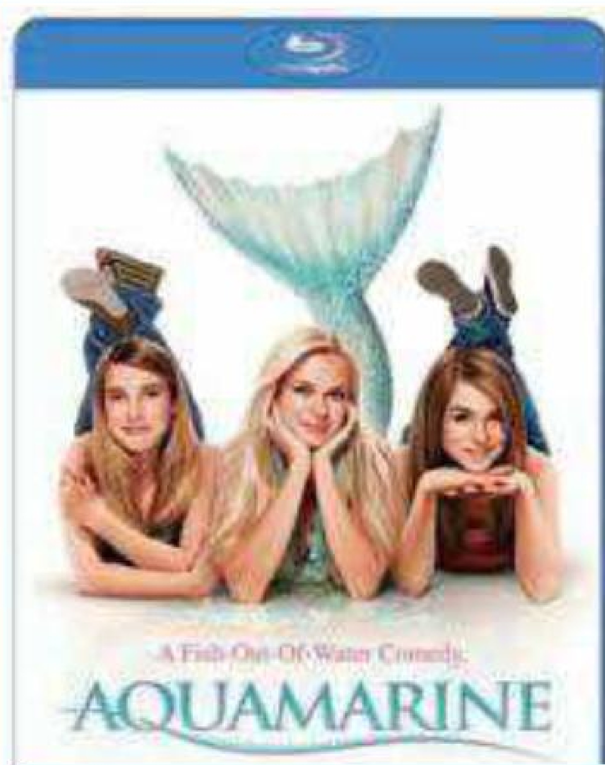
BD发行日期	2012年2月21日	版本	A区
年份	2011年	类型	卡通/奇幻
容量	50GB×1		

犯罪片专家马丁·斯科塞斯首次尝试3D电影，并且还是以“儿童题材”的面目示人，着实有点让人看不透。要理解老马筹拍本片的真实意图，就得从他的另一个身份——致力于修复老电影的NGO组织“电影基金会”的创始人说起了。1950年之前美国制作的电影已有半数非毁即损，而1929年前所制作的电影则更是有8成已彻底消失，在斯科塞斯的努力和现代数码修复技术的帮助下，超过500部的老电影从死亡线上被抢救了回来。他希望借助这部影片，来唤醒人们对老电影，以及对电影艺术家的宝贵精神财富的纯真热情。片中的那个名叫雨果的小男孩就是正太时期的老马，而那位神奇的机械控怪蜀黍，正是被誉为电影史上被称为“电影魔术”第一人的乔治·梅耶。斯科塞斯就是用当今最先进的电影技术，对最初的电影技术进行着充满谦卑与虔诚之心的致敬。



美人鱼

Aquamarine



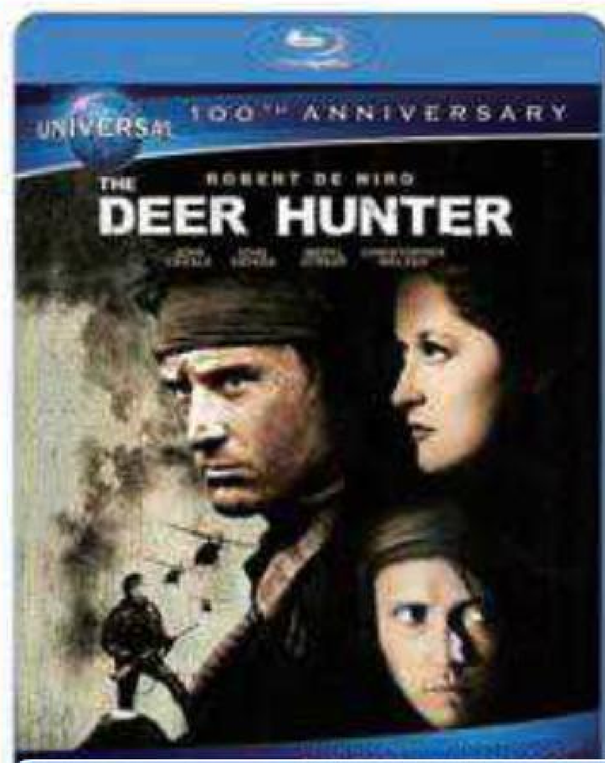
IMDB评分 4.7

BD发行日期	2012年3月6日	版本	A区
年份	2006年	类型	爱情/奇幻
容量	50GB×1		

以美人鱼为女主角的电影并不算少见，前不久的《加勒比海盗4：惊涛怪浪》中还拿全球顶级名模当酱油，玩了一次量产升级秀。与一提到人鱼之间的爱情，就让人联想到唯美、凄美、“杯具”等词语不同的是，《美人鱼》走的是热情奔放而不失天真的青春路线：两个刚刚步入青春期的女孩，帮助一只逃婚逃到游泳池中的美人鱼寻找真爱，对爱情懵懵懂懂的三个小丫头在追爱三人行的道路上闹出了无数的笑话。这样的影片，最适合在炎炎夏日午后躺在沙滩椅上，手边放着一杯冰镇饮料慢慢欣赏。其中有美女帅哥，有令人心醉的沙滩美景，有扑面而来的青春气息。

猎鹿人

The Deer Hunter



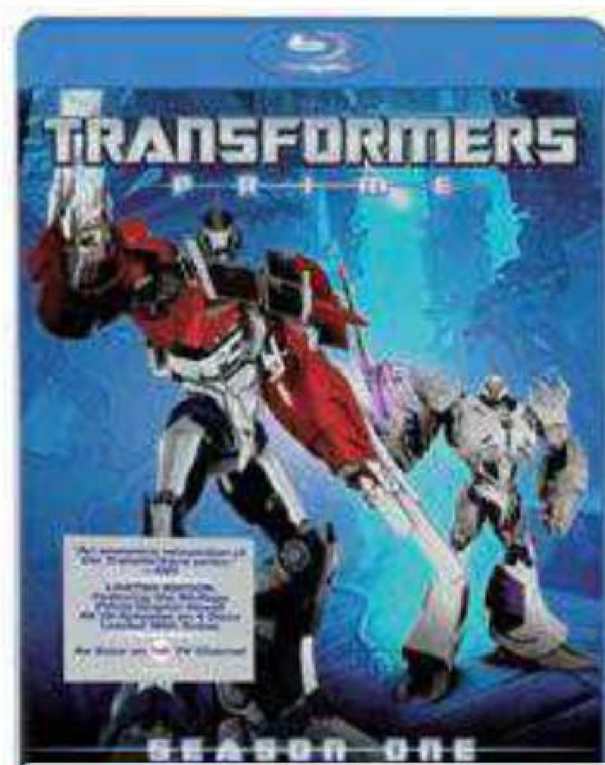
IMDB评分 8.2

BD发行日期	2012年3月6日	版本	A区
年份	1978年	类型	战争
容量	50GB×1		

由于年代久远的关系，这部1978年公映的电影在年轻观众的心目中的概念只是“一部经典的越战片”。但如果提到这样一个名场面——两名被俘美军士兵在越军的强迫下，用装了一发子弹的左轮枪交替射击的“俄罗斯轮盘赌”游戏，相信大家都不会感到陌生，无论是在吴宇森的《喋血街头》，还是在Activision的《使命召唤：黑色行动》，都出现了对这部影片高潮桥段的致敬。这部由罗伯特·德尼罗、梅丽尔·斯特里普、克里斯托弗·沃肯等一干实力派巨星主演的战争题材电影，在主线中淡化了战火纷飞的大场面，而更加注重战争对人性所产生的异化，细致刻画了战争对三位“猎鹿人”内心所造成的永久创伤以及那日久弥深的阵痛。

变形金刚领袖之证 第一季

Transformers Prime The Complete First Season



IMDB评分 6.9

BD发行日期	2012年3月6日	版本	A区
年份	2010年	类型	卡通
容量	50GB×4		

这套于2010年播出的26集《变形金刚》CGI动画片，其定位介于经典系列与电影之间，其剧情和设定框架基本沿袭了游戏版《赛博坦之战》，也参考了迈克尔·贝执导的真人电影三部曲的一些风格。尽管当时第三部《月黑之时》尚未公映，但电影预告片中的许多场面，在动画版中均有出现。故事的主线围绕博派与狂派在地球上因为寻找能量块而爆发的斗争，在老动画中基本上属于酱油地位的人类，在《领袖之证》中起到了一定的作用，当然与电影版中动不动就在关键时刻一发逆转的山姆相比，还是差了不少。这三个占据主要戏份的年轻人分别是Jack、Miko和Raf。然而，与他们给柱子哥带来的微不足道的帮助相比，绝大多数时间内汽车人们都是为了挽救陷入危难之中的三个无脑未成年少男少女而疲于奔命。这套剧中双方的登场角色都不算多，那么如何面临在数次大战之后的人员补充问题呢？编导给狂派们设置了无数的大众脸，充当几位博派英雄在演绎英雄主义时的“生肉”，这大概也是与贝导思路“暗合”的地方。



权力的游戏 第一季

Game of Thrones: The Complete First Season



IMDB评分 9.4

BD发行日期	2012年3月6日	版本	A区
年份	2011年	类型	奇幻
容量	50GB×5		

这部根据George R. R. Martin的系列畅销小说改编的迷你剧，是由David Benioff（《特洛伊》的制片人）和D.B. Weiss（游戏《光环》的编剧）担任制片，由HBO斥资一亿美元拍摄而成，其制作的精良程度自然无需更多介绍。本剧最大的意义在于给如今已经日渐衰微的魔幻题材影视剧大家族表明了一条生存之路：在以剑与魔法为主题的史诗片发了疯似的烧钱、飙特效，复制战争场面小人数量的时候，《权力的游戏》告诉我们，什么魔法效果、怪兽种类都是浮云，一个动人心魄的故事，一群性格鲜明而丰满的人物，一个完整的世界观才是吸引观众的根本。这个由作者乔治.R.R.马丁所虚构的叫做维斯特洛的大陆上，性格截然不同却都有着深刻命运联系的人们，在这个动荡多变的世界里努力生活，他们的戏份与在这个世界中的戏份，并不是由各自的能力、出身来决定，每一个人都可以努力寻找自己的生活道路，开创精彩的人生故事。本剧受限于影视剧的表现方式，对原著进行了较大幅度的改动，但依然能够得到读者们的认可，即便是对于这批“主动剧透”的观众而言，也会被电视剧的演绎方式再度吸引。对于不熟悉原著的观众而言，这套蓝光还收录有一道小说背景评论音轨以及相关字幕，让你理清本剧的改编思路和同原著设定的差异。



文 清国清城 美编 anubis

末日余生

THE LAST OF US

去年12月初，一段PS3独占神秘新作的预告影像出现在网上。这是一段含义晦涩的真人实拍短片，其中到处都是燃烧的汽车、隔离区、普通人戴着防毒面具，到处都是暴乱。叙述者怀念着过去周末有球赛看，到处安静祥和的普通时光。当时大家只知道这款游戏叫做《末日余生》，没人知道它是谁开发的。与此同时，还有另外一个相关的影像出现，其中是一只蚂蚁狂乱奔走着，然后某物体从它的脑袋里爆了出来。

粉丝们很快将这段影像与BBC的纪录片《地球》联系了起来，其中有一节描述的是一种虫草菌寄生虫，它会寄生在蚂蚁体内，强迫其攀爬到一定的高度，然后将宿主杀死，接着令人毛骨悚然地从尸体中爬出，并且放出孢子感染其他蚂蚁。这种虫草菌寄生虫存在许多变种，每一个变种面向一种特定类型的虫作为宿体。但是这跟《末日余生》有什么关系呢？直到几天之后我们才在Spike TV电子游戏颁奖礼期间得到了答案。

《末日余生》描述的是某种虫草菌寄生虫感染了人类，导致了世界的灭亡。被感染的人类惟一的目标就是感染其他人。游戏的主角是中年大叔Joel和少女Ellie。这注定将是一款不平凡的游戏，因为它的开发商正是PS3第一阵营里的最强者——顽皮狗！

末日余生	SCE		动作冒险
PS3	The Last of Us		美版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上



另一只顽皮狗

2009 年秋季，顽皮狗做完《未知海域 2》之后，内部发生了重大改变。不断有来自内部和外部的工作室希望获得《未知海域》的引擎授权，但是这些请求从未获得许可。顽皮狗总裁 Evan Wells 说："这款引擎在设计上就不适合在我们工作室之外应用，所以将其充分利用的惟一方法就是成立第二个开发团队。"

这是顽皮狗工作室成立 20 多年来首次设置两个开发团队，成立第二团队的另一个原因是如今顽皮狗已经有足够多的人才，Wells 不希望任何人因为猎头机构或者遭遇职业天花板而离去。"在顽皮狗有很多优秀的场景建模师、设计师或动画师，他们在其他任何公司都能当个组长或者导演，他们的技能非常娴熟，在我们这儿干得非常出色，所以我们需要给他们成长的机会。"

Wells 与另外一位联合总裁 Christophe Balestra 决定建立两个完全独立的团队，这样开发者们就可以专注于一个项目，而不用在项目间来回折腾。他们任命 Bruce Straley 担任新作的导演，从《古惑狼组队赛车》到《未知海域 2》，他参与导演过顽皮狗的多款游戏。新设的创意总监职位由 Neil Druckmann 担任，他在顽皮狗最早的工作是为《杰克 X 战斗赛车》设计菜单，后来担任了《未知海域 2》的首席设计师。

顽皮狗通过内部和外部招聘建立了新团队，接着他们开始探讨新作创意。当时他们考虑进行的新作项目包括重启"《杰克与达斯特》系列"，最后还是决定开创一个新系列，这样才能自由创新。

Straley 与 Druckmann 回顾了顽皮狗以往擅长的游戏设计，最后锁定了《未知海域 2》中德雷克在喜马拉雅关卡与 Tenzin 合作的片段，他虽然不会说英语，却在暴风雪中拯救了德雷克，带他穿过了危险的山洞，逃脱了雪怪的袭击，并与他并肩作战，从敌军的强攻中解救自己的村子。他们只用短短的时间就建立起深刻的信任。

Druckmann 说："于是我们提出了一个命题——如果整个游戏都是围绕伙伴信赖关系的建立，而不仅仅是一个关卡，不也十分有趣吗？这就是《末日余生》的灵感之一。"

游戏片段赏析之 绝路



▲在掩体背后移动时，Ellie会自动跟随Joel。

一个阳光明媚的午后，一辆吱嘎作响的破卡车驶过宁静的城市街头。这里本来应该是一座大城市，而现在却杂草丛生，街道上渺无人烟。卡车没走多远，就被前面一堆废弃生锈的汽车堵住了去路。

"好吧，太棒了，" Joel 停下车，沮丧地说。

"现在怎么办？" 少女 Ellie 问道。

Joel 转过身，想了一下要不要回到他们来的地方。然后他咒骂着回到了驾驶座。开了没多久，一个男子蹒跚着走到他们的面前，他握着自己的肠子，寻求帮助。Joel猛踩刹车。

"小心！天哪，难道你想帮助他吗？" Ellis 问。

"系好你的安全带 Ellie。"

"那人怎么办？"

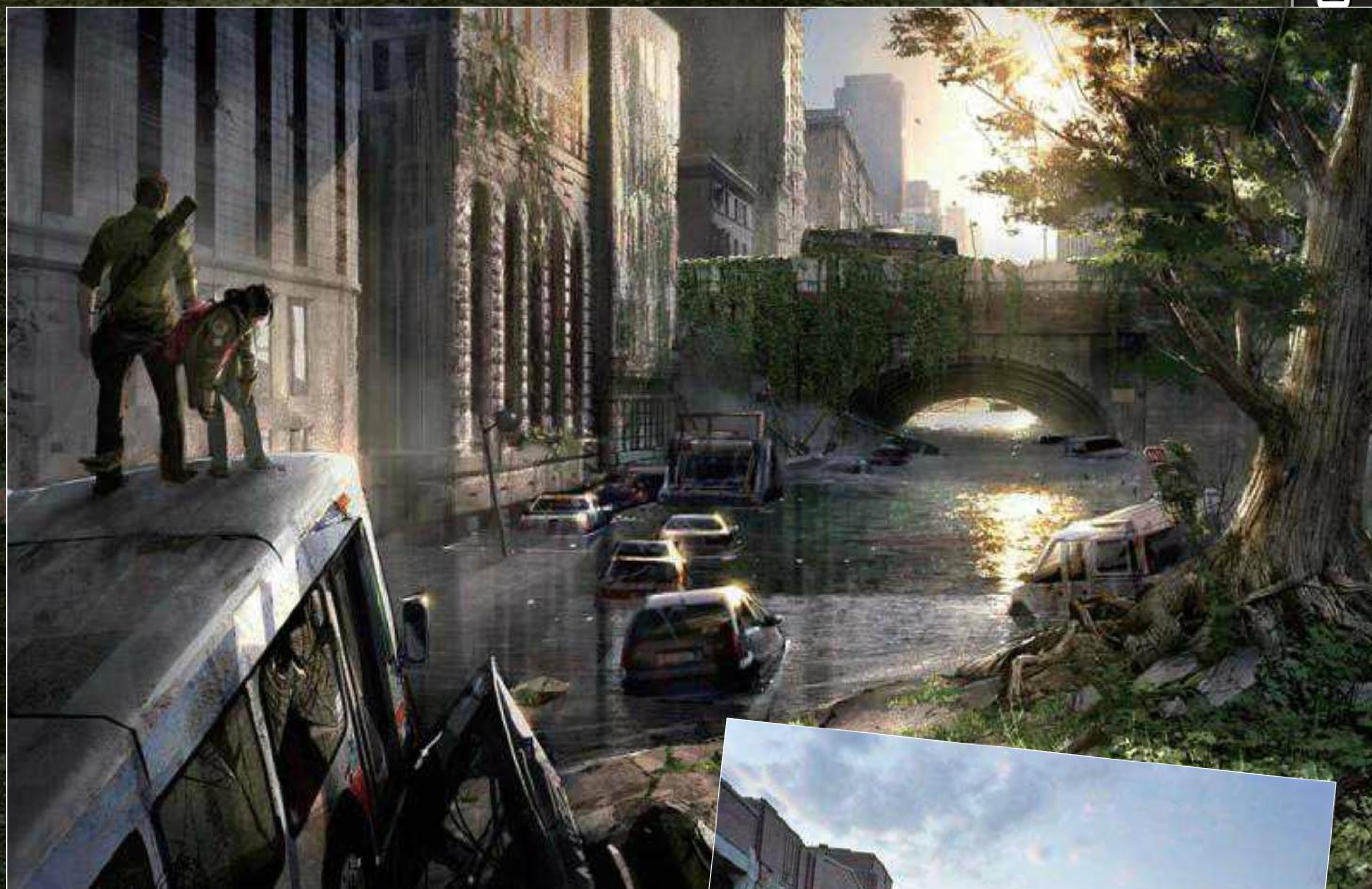
"他不会痛的，" Joel 说着猛踩油门。

路上的那个男人突然站直身体，掏出了枪。他成功射穿了挡风玻璃，然后被卡车当面撞飞。他的伙伴们迅速涌了过来，有人在卡车经过时打碎了副驾驶座的玻璃，车内洒满碎片。卡车车身摇摆了一下，但并未放慢速度。

眼看着他们就要成功逃脱了，突然一辆巴士朝着卡车直冲而来，使其撞向了一间废弃的商店，Joel 和 Ellie 有些晕眩。

"我没事，我没事，" Ellie 喘着气说。

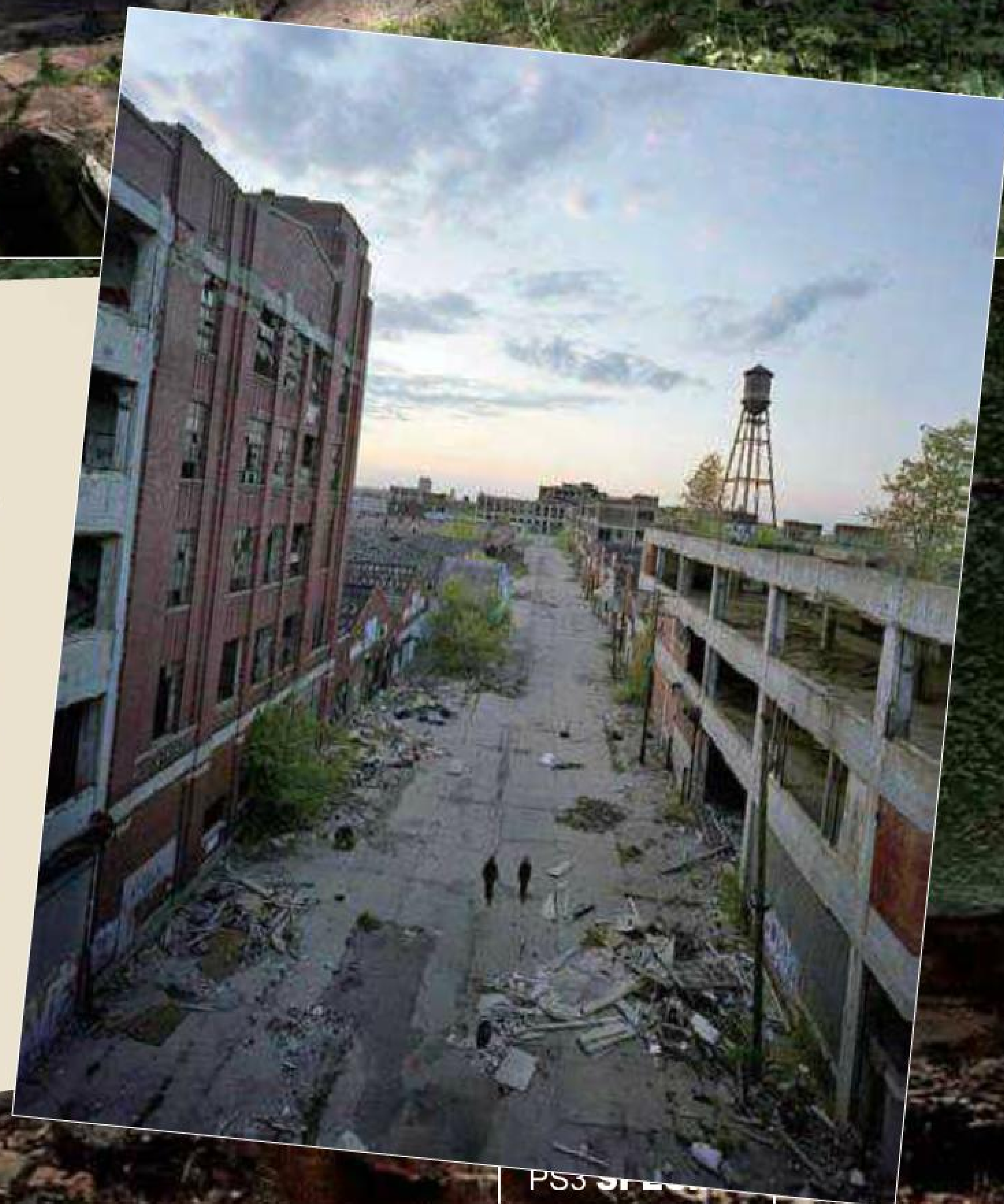
突然，劫匪把门拆开，把 Ellie 拖出了车厢。Joel 眼睁睁看着 Ellie 被带走，尖叫着、挥舞着四肢，然后他自己的脸被撞到中控台上。他奋力挣脱了劫匪，躲到商店的另一边。劫匪步步逼近，Joel 退到窗台边，脖子被不断逼近窗框上镶嵌着的大玻璃碎片，而在另一边，Ellie 的尖叫声在空气中回荡……



另一种末日

对于本作所挑选的末日题材，Bruce Straley 说："我们看多了丧尸射击游戏，看多了色彩灰暗的世界。这不是顽皮狗的风格。场景一定要美丽，必须要有神秘感，引诱着你想要看到更多。"在画面上，开发团队的灵感来自摄影中的所谓"废墟美学"，即衰败的建筑逐渐被自然吞噬的景观。于是他们创造了人类文明的废墟遗迹，并将其与青翠的自然美景融合，创造出迷人而又可怖的场景。

▶本作的场景设定参考资料。



Ellie 与 Joel

在挑选角色方面，他们从最喜欢的电影里寻找灵感，比如《毁灭之路》（Road to Perdition）和科恩兄弟最近的片子《大地惊雷》（True Grit）。Druckmann 说："这些作品里都有暴戾的男人置身于黑暗致命的环境里，然后遇到了某个孩子，这种人内心还留有一些纯真。而对孩子来说，这是一种成长的过程。和他们在一起的大人会在某种程度上腐化他们，但是在另一方面也给了他们变得独立的能力。这两位角色在某种意义上来说是互相成就了彼此。"

Joel 和 Ellie 的关系是《末日余生》的核心所在。虫草菌寄生虫危机爆发的 20 年后，世界大部分地方已沦为废墟。Joel 和 Ellie 在波士顿相遇。Ellie 是一个 14 岁的孤儿，她从来没见过末日之前的世界，也没见过军事隔离区高墙之外的世界。但她对旧世界遗留下来的音乐与书籍等文化产物十分着迷。而 Joel 年近半百，人生中经历了太多的苦痛。现在他在隔离区的黑市里贩卖药物和武器维生。

在隔离区里到处都是检查站，每走几部都要做身体扫描，确保体内没有被寄生虫感染。如果被证实感染，将被立即处决。孢子会通过空气传播，不过要在狭窄局促的空间里才会被传染。所以在隔离区里的人们还可以享受阳光与清新的空气，不用每时每刻戴着毒气面具。

Joel 的真正目的其实是受隔离区外某人所托，要将 Ellie 偷偷带出隔离区。但是在运送的过程中却因故成为军方追击的对象。Joel 的本能是远离女孩自己逃生，但是他曾答应一个将死的朋友，一定要将 Ellie 安全带到安全的地方。由于附近的安全港已不再安全，Joel 决定将她带到西部的另一个安全港，于是在浩劫后的美国大陆上，一场贯穿国土的求生之旅就此开始。



▲本作的故事从气氛压抑的波士顿隔离区开始。

顽皮狗回归《杰克与达斯特》？

当顽皮狗决定内部成立第二个开发团队，有不少人提议在 PS3 上重塑《杰克与达斯特》。Evan Wells 说："粉丝们来采访我们时总是会问'下一款《杰克与达斯特》几时出啊？'其实我们也深入探讨过这个想法。早期我们的打算是将《未知海域》学到的经验用在《杰克与达斯特》身上。但是随着研究的深入，我们在寻找能将该系列进化的方法，用"《未知海域》系列"的叙事方法，以及更真实的画面风格，我们开始感觉到这样会离《杰克与达斯特》越来越远。我们知道就算把这样的《杰克与达斯特》做出来了，也不会是玩家真正想要的。结果既限制了我们公司的方向，又没有满足玩家的需要。我们意识到无法满足所有人。所以探讨的方向就开始转变了。"

不过 Evan Wells 说，《杰克与达斯特》也不是没有重生的机会，顽皮狗未来还有很长的路要走。不过目前他们还是会专注于打造新品牌。他说："我估计《未知海域》团队还是有可能做《杰克与达斯特》的，这个还没定，不过我觉得可能性比较低，因为如果项目启动，会再次遇上我们这个新团队所碰到的问题。"



游戏片段赏析之协作

Joel 和 Ellie 以最快的速度赶到了匹兹堡，但是如果不击退劫匪，这里将成为他们旅途的终点。Joel 用胳膊肘击退来袭者，然后一个转身绕到身后，将对方一头扎在窗框的碎玻璃上，他的喉管开始向外喷血。

另一边，Ellie 猛咬袭击者的手臂，对方吃痛将她甩到地上。Ellie 挣扎着逃脱，这时 Joel 赶过来一脚踹到袭击者的脸上。

"操 TM 的！这些家伙是怎么回事？" Ellie 吼道。

"歇口气，我们要走了。" Joel 说。

"小心！"

这时更多劫匪进入小店，Joel 和 Ellie 各自散开寻找掩体。"他在收银柜后面！" 有人喊道。

Joel 从黑暗中取出一把手枪，惟一的光源是从外面透进来的一缕阳光。敌人黑色的轮廓向他们逼近。Joel 从柜台后探出头来，击毙了一人，然后躲身到另一边想干掉另一个，但是枪没子弹了，枪膛里的空响声在房间里回荡。来者听到声音后走向 Joel 的位置，没有子弹、没有武器的他慌了神。

"嘿！脸、脸！" Ellie 叫道，然后一板砖掷向对方的头，他猝不及防，正愣神之时，Joel 跃过收银台，一拳将其击退。

"小心后面！" 她警告道。但为时已晚，Joel 的背部遭到长木棍的重击，不过他躲过了第二次攻击，将木棍从对方手中夺过，把对方打倒在地。他把长木棍高举过头，不顾对方的求情，毫不迟疑地往他的头颅插去。

"过来巴士这边，" Ellies 说。这时更多劫匪爬了过来。

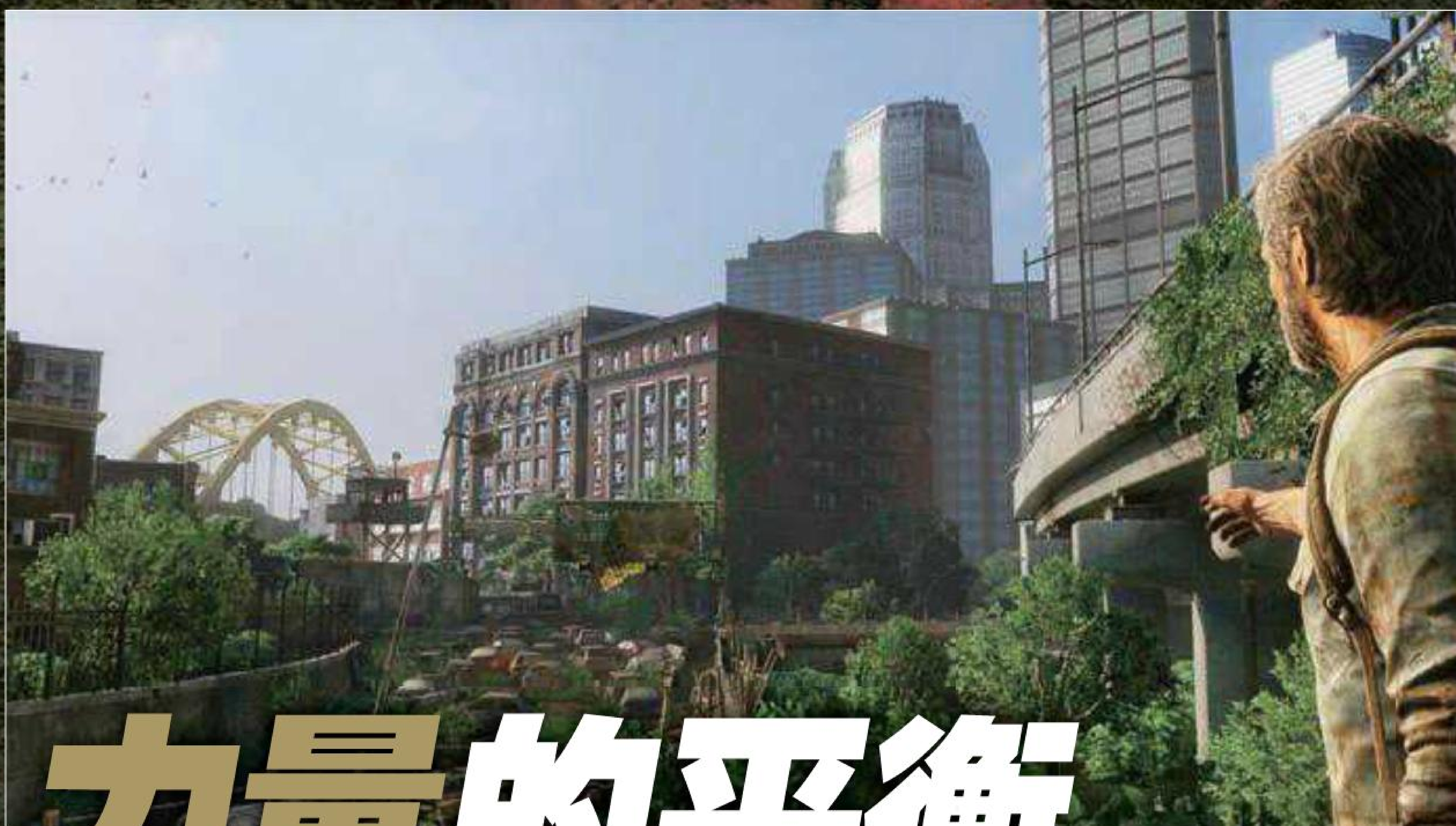
"天杀的，快跑！" Joel 叫道。他们逃出了商店，而此时一群劫匪正在调查刚才的打斗现场。Joel 瞅准其中一人，悄悄向前，从身后掐住了对方的脖子。这时远处的另一人喊道："嘿，你有发现吗？" 当他靠近时，Joel 和 Ellie 在黑暗中溜走。他看到尸体后喊道："嘿！他们在这里，他们还在这里！" Joel 抄起身边一块板砖砸了过去，趁他还没反应过来，用长木棍了结了他的性命。在搜身时，Joel 找到了几颗子弹，赶紧装入枪中。

Joel 举着枪走进附近的巷子里，附近没有敌人的痕迹，只能听到 Joel 自己的脚步声与急促的呼吸。忽然有人呼啸着从后面冲过来，Joel 急转身一枪将其击毙。

"好了，我估计这是最后一个了。你没事吧？" Joel 问。

"似乎没事儿。" Ellie 答道。

"好吧，我们还要留着力气离开这儿呢！"



力量的平衡

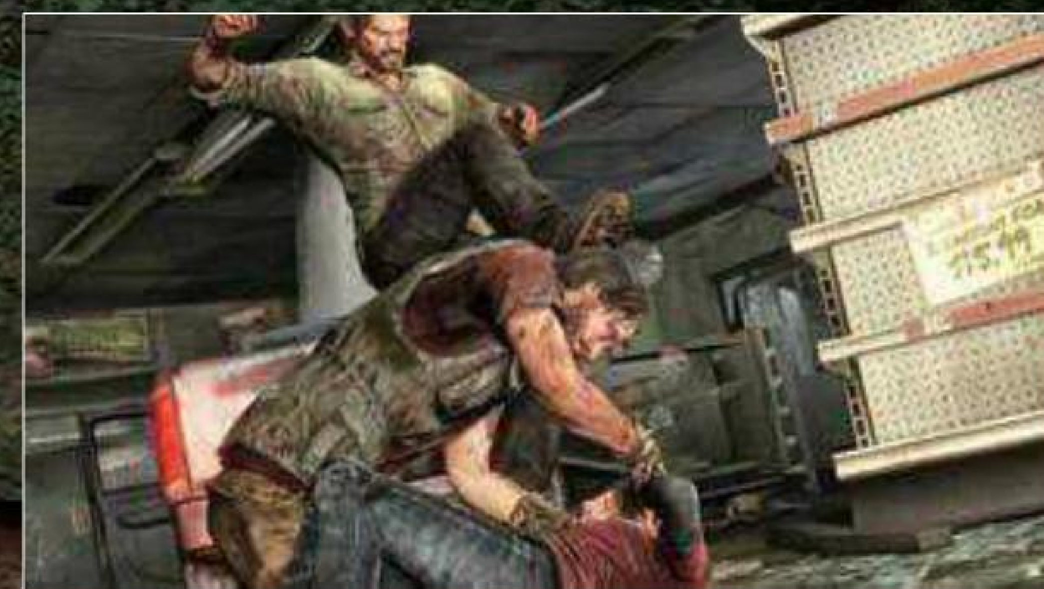
在电影《老无所依》上映之前，顽皮狗的一些组员曾参加了该片的试映。Straley 说："这部电影的心理冲击极具启迪意义。" 他们开始思考科恩兄弟如何通过微妙的细节营造紧张感。该片中几乎没有什么音乐，有时候在很长一段时间里没有任何对话。科恩兄弟很善于利用环境杂音，那种精疲力竭的呼吸声，还有在空气中萦绕的枪声。电影中 Anton Chigurth 和 Llewelyn Moss 的激烈枪战是本作的重要灵感来源，其紧张激烈程度不亚于任何动作大片。

除了少量应用的音效设计外，真实感也是关键。由于资源有限，Joel 不能扛着机关枪边跑边射。在本作的世界里，一发子弹即可致命。而这也影响了敌人的行动策略。当 Joel 掏枪干掉一个敌人，其他人就会躲起来，或者从侧面或背后袭击 Joel。而如果他们看到 Joel 手上无枪，他们就会正面进攻。顽皮狗管这种 AI 系统叫做 "力量的平衡"，它会不断动态地根据敌人与 Joel 之间处境的变化而改变。

Druckmann 说："当我们把他们做得越来越像人类，就发现他们变得越来越可怕。" 除了高级 AI 外，顽皮狗还试图为敌人加入情感与个性。在伙伴丧生时，他们会变得愤怒，他们会在面临危险时彼此提醒，而在处于下风时他们会感到害怕。

一般来说，在游戏中玩家要尽量避免正面冲突。在本作中你不能找个地方躲起来等待 HP 逐渐自动恢复，真实的体力设定意味着受伤后必须寻找医疗包，还要花足够的时间进行疗伤。游戏时玩家主要控制 Joel，Ellie 是 AI 控制的 NPC。顽皮狗并不打算采用双人合作模式，不过 Ellie 不会成为你的绊脚石。Druckmann 说："我们知道如果整个游戏都是护送任务，大家肯定会讨厌的。最简单的做法是每次战斗时她就会躲到某处，打完后再出来。但是我们向自己提出了巨大的挑战：如何让她成为战斗的一部分？"

在目前的 DEMO 中，Ellie 很善于躲藏，同时又能提醒 Joel 哪里有危险。Ellie 的能力会随着游戏的进行逐渐增加，在设定图中可以看到她持枪的样子。Straley 说，《未知海域 2》的火车关卡花了两年时间制作，顽皮狗对待 AI 的态度就是这么考究。必须要让敌人足够聪明，让玩家与他们的互动足够逼真。



▲虽然Ellie大多数时候会躲开危险地带，但偶尔也有身陷险境的时候。

奥斯卡音乐巨匠加盟


■Gustavo Santaolalla

顽皮狗的游戏在音乐方面总是令人满意。制作《末日余生》时，他们打算从索尼音乐旗下邀请音乐大师加盟。开发团队里有不少人特别喜欢Gustavo Santaolalla的《摩托车日记》，此人曾多次荣获奥斯卡大奖，包括2006年的《断背山》和2007年的《通天塔》。不久Santaolalla参观了顽皮狗工作室，看到了《末日余生》的初期预告片，以及游戏剧情的大致描述。他说的第一句话是："我想参与这游戏，不管要怎么做，我想为它作曲。"目前Santaolalla已经为本作写了十几首曲子。包括首支预告片中的音乐。由于本作的整体风格是背景乐不多，所以他所写的曲子都是简洁风格，实际上用少量的乐器创造出充满感染力的音乐正是Santaolalla的拿手好戏。



3A级动作

在开发《末日余生》时，顽皮狗使用了与"《未知海域》系列"相同的动作捕捉方式。演员Troy Baker（Joel）和Ashley Johnson（Ellie）在索尼电影制片厂的摄影棚里表演各种动作。配音与动作捕捉同时进行，这样能有更真实的表演，而且有即兴演出的机会。与过去一样，所有面部表情是由手动制作。Baker曾参与了无数游戏的表演，比如在《最终幻想XIII》里面扮演斯诺，《黑道圣徒3》某角色的配音，以及《蝙蝠侠 阿克汉姆城》里的双面人与罗宾。2012年他还将出现在《生化奇兵 无限》里扮演Booker DeWitt。Johnson有更多的好莱坞与电视剧背景，最近参与的是《The Help》和《The Killing》，他还扮演了《成长的烦恼》里的Chrissy Seaver。


▲从这张概念图可以看到城市之外的生态状况。

续作的可能性

顽皮狗对于游戏系列化发展的原则是：有足够丰富的内容底蕴，可以发展出内容充实、进化明显的新作时，才会打造续作。而一款由《老无所依》那样的电影启迪的游戏似乎很难有续作。Bruce Straley说："我们每次都只考虑一款游戏。"而Druckmann说："本作的故事是自成一体的，不会在最后留下悬念。游戏角色以及他们经历的旅程都会在最后划上句号。"

游戏片段赏析之 废墟

看着将他们来时的路堵住的巴士，Joel垂头丧气地说："看来我们没法原路返回了，你有什么发现吗？"

"还没有，"Ellie答道。他们在街上四处寻找出路，Ellie对着附近的一个车库说："嘿，也许我们能从这里穿出去。"

"好吧，让我看看有没有路，"Joel说。他将沉重的车库门搬了起来，对Ellie说："爬进去看看，有没有什么能打开的东西？"

Ellie迅速从车库门下爬了进去，"好像有根粗粗的东西，"他说。

"Ellie！"

Ellie说着爬了出来，顺手牵出一根车库门的链条，将门撑住后，Joel也躬身而入。车库里有一些尸体，还有成堆的衣服、鞋和一些补给品。很明显，这群匪徒平常就在高速路的某处设置埋伏点，一旦有人经过就会被他们截停、屠杀，抢走他们所有的随身物品。

"该死的猎人，看到了吗，我们差点儿就是这下场，"Joel说。

"看来有很多人都遭了道儿了。"Ellie说。

"走吧，我们离开这里。"Joel说着沿旁边的楼梯爬了上去。

"你怎么知道的？"Ellie问。

"知道什么？"

"知道埋伏的事儿。"

"我干过那事儿，也被抢过。"

"哦。"

他们到了"猎人"们的生活区，那里有更多劫来的财物。

"这么说他们杀了很多无辜的人？"Ellie一边翻箱倒柜一边说。

"你搜就是了。"

"这么说答案是肯定的喽。"

"随你怎么想吧。"

Ellie从一堆破衣服里找到了一些子弹，于是Joel满意地走出了房间。眼前是一幅满目疮痍的景象，绿色的植物已经覆盖了城市的废墟，树木从人行道的裂缝中破土而出，废弃的汽车群里杂草丛生。

"好吧，桥在那儿，我们可以从那儿出去，"Joel说，而Ellie已经开始往下爬了。"Ellie，慢点儿，等等我。"

他们慢慢走过废车堆，发现所有车上都有弹孔，车里还有死去很久的尸体。而在前方是一个废弃隔离区的已经被毁坏的大门。

"这是怎么了？是你那些猎人同伙干的？"Ellie问。

"我猜是军方干的。"

"为什么他们把这些人都杀了？"

"不能让所有人都进来。"

"所以就这么杀了他们？"

"死人就不会被传染了。牺牲小众拯救大众。"

"什么狗屁道理。"

"就是这样。"

所有车都靠得很近，Joel和Ellie开始在汽车顶篷和引擎盖上行走。

"要知道，如果没有这些恐怖的事，这个地方本来是很美的。"

"嗯，我们出城后，我要停下来闻一闻玫瑰花香。"

这时一群乌鸦突然飞向前方的大门。

"快低下头，"Joel悄声道。他们弓着身躲在一辆车的尾箱后。

"什？什么？"

"闭嘴。"

前方响起短促的口哨声。两个黑影爬到了车上，DEMO就此结束。







真实基调

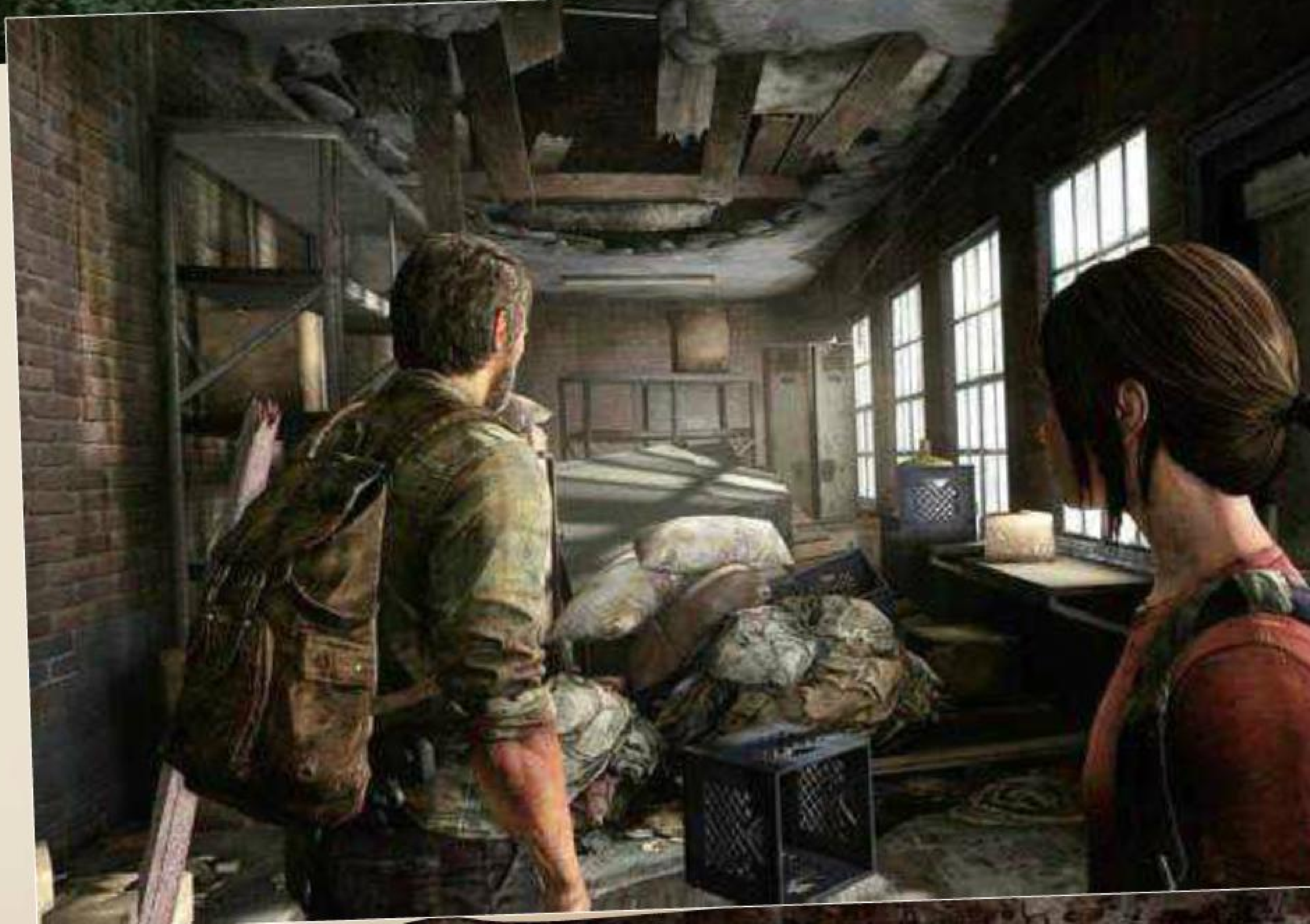
▲在《末日余生》中，顽皮狗并不回避血腥内容。

从这次演示中可以看到本作的不少游戏系统要素，不过还有很多重要内容并未展示，比如平台动作与解谜成分。Druckmann表示，充分利用Ellie和Joel的能力特点以及体型特征，是平台动作部分的关键。二者要经常互相配合。有一点是肯定的，不管是Ellie还是Joel，都不可能像德雷克那样身手敏捷。所有动作都植根于本作的真实基调。

此外，在目前的演示中也看不到预告片里被孢子感染的人类。Wells表示，在本作中玩家遇到的主要敌人还是正常的人类，而不是那些受感染者。本作中的不同人类势力有着各自不同的目标，有些人还会对你提供帮助。与《未知海域》一样，在本作中还有很多朋友与敌人。而玩家的冒险舞台不止是城市，还有市郊和乡村地区。

网络模式？

在本作的城市里有很多以抢夺财物为生的劫匪，于是我们不难想像它的网络多人模式会是何种玩法。不过顽皮狗目前并不准备透露细节，游戏导演Bruce Straley至少确认了本作会有网络模式。他说："我们一定会有网络成分，我们正在挖掘很多创意，但是一切都还没确定。我们敢肯定它一定会很棒。"



DEAD OR ALIVE 5

死或生5	KoeiTecmo		格斗
PS3	DEAD OR ALIVE 5		日版
	预定2012年9月	1～2人	未定
	对应周边未定		

本作是由KoeiTecmo旗下的著名开发小组“Team NINJA”开发的3D对战格斗游戏《DOA》系列”最新作，系列以性感养眼，身材火爆的美女为一大卖点吸引了不少玩家的眼球。而经过前4作的发展之后系统也渐渐成熟，在3D格斗游戏中独树一帜。本作是系列第五作，与《忍者龙剑传》一样在板垣伴信离开后交由早矢仕洋介接手，不知道他会不会为我们带来眼前一亮的《DOA》呢？

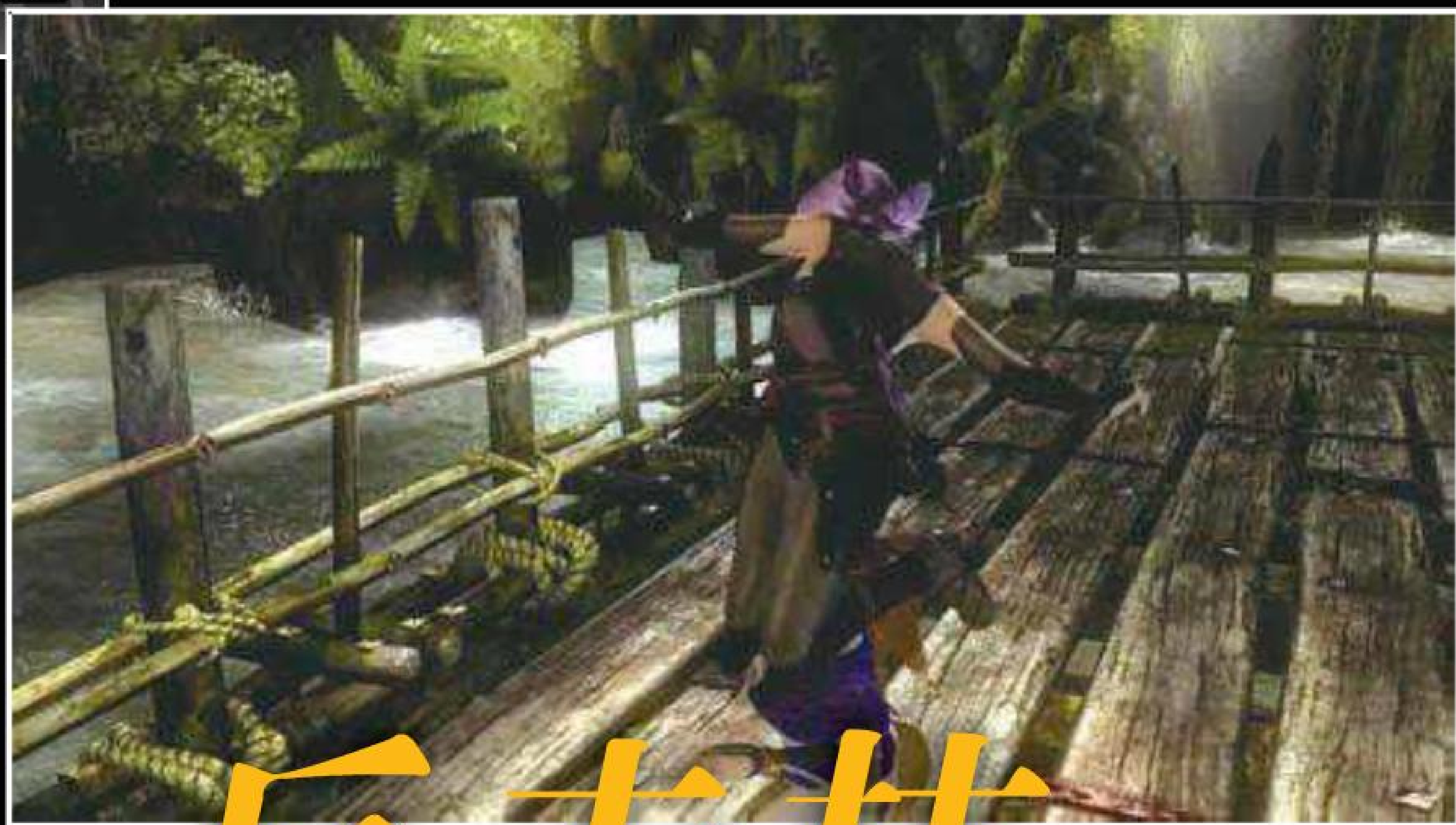
文 宇宙人 美编 NINA

游戏特征

“《DOA》系列”战斗系统中，攻击方式有“打击”“投技”“反击”三种，这三种攻击互相制衡，打击技能破对方的投技，投技能破反击技，而反击技则用于破对方的打击技。三种攻击互相制衡，在战斗中互相猜测，预读对方的行动是这个系统的乐趣所在。

Dynamic Attraction

在不停变化、逐渐崩坏的场地中展开高潮迭起的激斗，场地中会因为各种原因出现危险地带。将对手打到这些地方中能造成重创，另外如果将对手打出场地还能在掉落的过程中施展连续技对其重创。而本作中新增的Power Blow将能更加有效利用到这些场景。



▲绫音的反击技之一。

反击技

在对手攻击的时机输入反击键便能够有效阻止对方的进攻并给予其伤害的攻击方式。反击技同样有上中下段的区分，在受到对方的连续技攻击时，看准时机猜中对方的招式即可给予反击，是本作的核心系统之一。

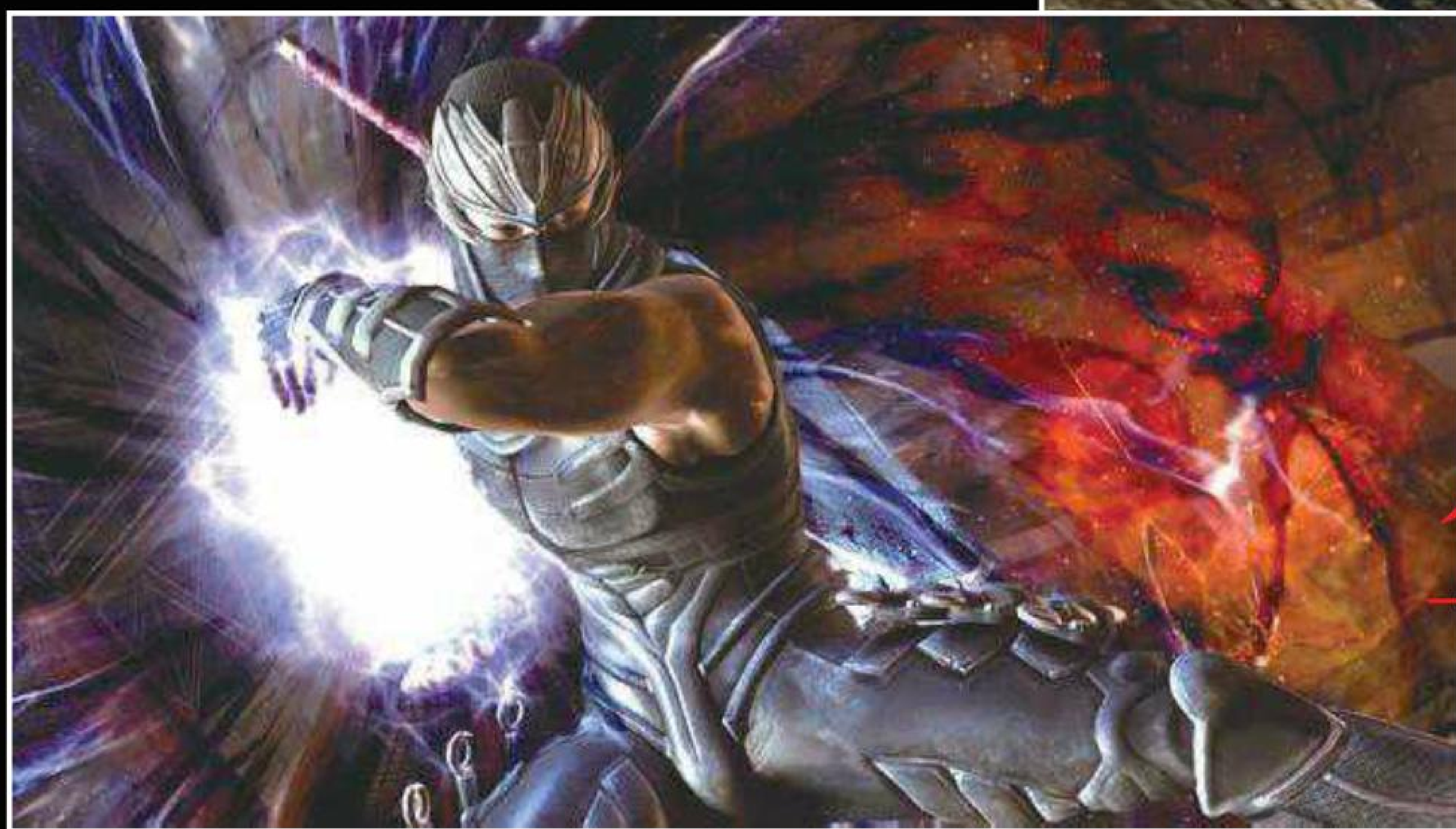


▲闹市中的高楼顶层，场地中不仅有配电闸等陷阱，将对手打到楼下还能造成重创。

Power Blow

长按 R1 键之后能够发动，Power Blow 是指能够将对手往任意方向吹飞的强力必杀技。发动这种攻击时画面会有慢镜头特写——当然也需要制造出使用的机会。Power Blow 没有使用次数的限制，如果善用场地上的危险地带，抓住一次机会将对手打下悬崖甚至能一发逆转战斗局面。





隼龙

使用隼流忍术的现代超忍，"《忍者龙剑传》系列"的主人公，与疾风多年的好友。"饭纲落""我王掌"等都是他的代表招式。

新招式
苍空我王掌、蛟龙咆、闪光饭纲

疾风

率领着强大的忍者集团——雾幻天神流的年轻忍者首领，具有"风之忍者"的称号，精通高速移动的忍法疾风迅雷。

新招式
连突天雷、天仰裂空牙、疾风轮回脚、残影裂空牙





绫音

女主角霞同母异父的妹妹，为了成为出色的影之女忍而努力锻炼着。掌握各种变化多端的技能的她在战斗中几乎无人能敌。

新招式
连刃双龙闪、连刃霸天脚～风转、蝴蝶旋舞



▲新作中霞的脸型没以前圆润，显得更加清秀了。



瞳

德日混血儿，父亲是德国的空手道家，而母亲是日本人。在父亲的严格训练下自幼开始学习空手道。掌握各种迅猛锐利的空手道连段。

新招式
神风、风切、上月





文 宇宙人

美编 心の永恒

LOLLIPOP CHAINSAW

虽然僵尸这个题材在当代的游戏中已经用到跟这个词本义一样烂了，但须田刚一还是为我们带来了一款风格另类独特的僵尸作品。以清爽性感拉拉队长为主角，融入大量搞怪要素正是本作的一大亮点。本作将分普通版和进化版双版本发售，进化版中除了自带几套普通版所没有的服装之外，最大区别在于普通版的分级为 D（17 岁以上），而进化版为 Z（18 禁），当然，只是血腥程度上的差异。

链锯甜心	角川Games	动作
LOLLIPOP CHAINSAW		日版
预定2012年6月14日	1人	7600日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

PS3



故事背景

故事舞台位于美国西海岸地区的超大型学校“圣罗梅罗高中”，就读于这所高中的主人公朱丽叶是一位很受人喜欢的拉拉队长，实际身分是自古以来负责将死灵引导到天国的僵尸猎人家族的成员。

就在朱丽叶 18 岁生日的时候发生了异变，原本想跟男朋友尼克约会的她来到学校后，发现学校内已经被僵尸所占领，在这里等待着她的是已经成为了僵尸的同学们……



■已经被僵尸迅速占领的校舍。



登场角色

朱丽叶

CV：日笠阳子

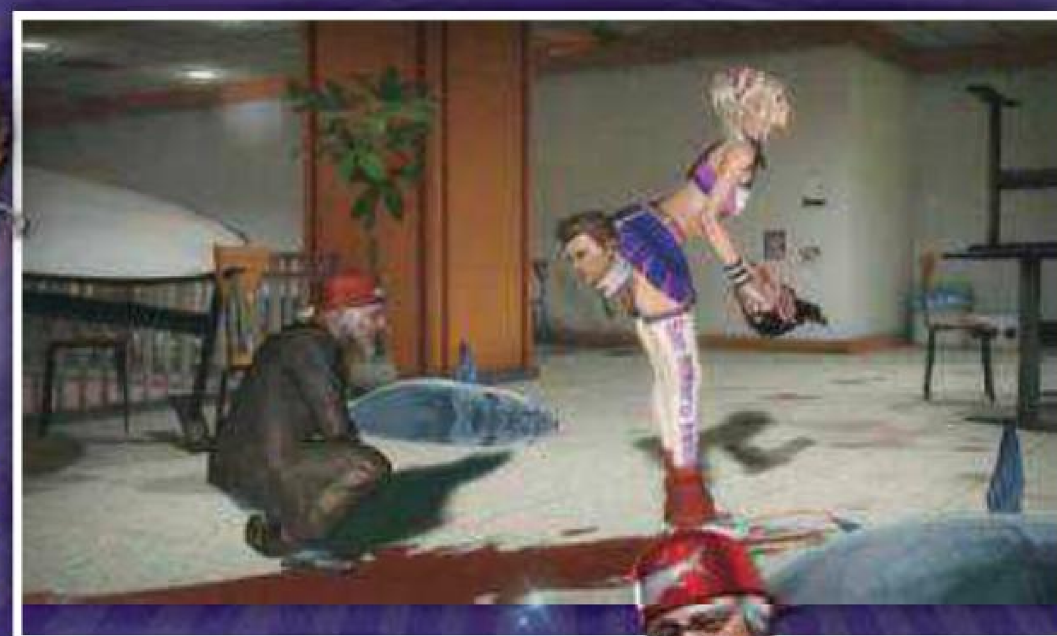
就读于圣罗梅罗高中的拉拉队长。真正身份是自古以来背负着退治僵尸的宿命的僵尸猎人一组的次女。在 18 岁生日的那天，学校中出现了大量僵尸并被卷入到这次事件中。



尼克

CV：铃村健一

朱丽叶的恋人，跟普通人一样他本来也拥有一副健全的身躯，不过因为被僵尸所咬而受到感染，就在即将被侵蚀而僵尸化之际朱丽叶将他的头部砍下来，从而避免了彻底变成僵尸。现在已仅剩下头部的姿态存活。



▶挂在朱丽叶腰间的尼克看上去还挺健康，只是没了身躯而已……



乔治・莫里科夫

CV：岛田敏

表面上只是一名普通的寿司店老板，他的真实身份是下川流空手道达人兼僵尸猎人的首领，同时他也是朱丽叶的师傅。以自身的武术和高超的刀法而自豪。在长期的修行中掌握了各种各样的秘术，深受朱丽叶一家的信赖。喜欢吃海胆，以及收集女性的内衣。



科迪莉亚

CV：浅野まゆみ

朱丽叶三姐妹中的大姐，身经百战的僵尸猎人。性格沉着冷静，在姐妹中是最稳重的，凭借惊人的狙击能力在僵尸猎人中享誉盛名。

洛萨琳德

CV：伊濑茉莉也

朱丽叶的妹妹，目前同样在高中上学的见习僵尸猎人，活泼开朗和天真烂漫的性格经常给身边的人制造麻烦。但令人费解的是，她惹出来的麻烦总会令事态朝着更好的方向发展。这个能力在家族中居然也备受重视。

斯温

CV：冈本信彦

与洛萨琳德在同一所高中在读的学生（太老了吧！），喜欢掌机游戏和虐待动物。斯温的存在感非常薄弱，而且性格扭曲，某一天他获得了能够令世界走向灭亡的魔导书，从而召唤出大量的僵尸并在学校附近引发了这次惨剧。



个性十足的僵尸们

比克

手持巨大斧头，随处背着一只大黑熊的海盗，演奏音乐的狂乱战士。顺带一提，他所背着的黑熊同样是僵尸。比克的基地是一艘浮游在空中的巨大海盗船。



乔治

第四关的BOSS，手持键盘，拥有无数“后宫”的僵尸。身后的场景应该是迪斯科舞厅，看来本作的僵尸跟音乐都脱离不了关系。

捷特

性格相当具有攻击性的朋克摇滚歌手僵尸。操纵扩音器和麦克风等舞台设施是捷特的主要攻击手段。

◀捷特拥有将通过麦克风吼出的声音物质化的特殊能力，面对高速飞来的巨大音符，到底有什么对策呢。



丰富的服装

如果须田刚一那个性张扬的风格未能吸引到你的眼球，那其他动漫作品联动服装又如何呢，本作除了为朱丽叶准备了诸如三点式、女仆装、赛车女郎等性感服装之外，还有数款出自动漫作品的女主角Cosplay服，喜欢动画的宅们肯定不能忽视吧。

春奈

出自《这货就是僵尸吗?》，同样是链锯切僵尸，没有比魔装少女更合适的了。

▲动画中春奈的战斗戏份连衣服一起被僵尸步抢光了，没关系，到本作来大展身手吧！

魔乳千房

出自《魔乳秘剑帖》的魔乳千房。如果购买了本作的进化版还能听到广播剧中她的原配CV哦。

白

出自《死囚乐园》的白。



▲屹立于僵尸群中的性感女神毒岛冴子，湿了！

毒岛冴子

宫本丽

当今的日系游戏作品中经常看到以传统的手绘动画作为片头或者重要的剧情过场的RPG游戏，比如《传说》系列"等。假如动画不仅仅用在剧情，而是整部游戏包括角色的移动、战斗画面都是用手绘动画制作那会是怎样的作品呢？NBGI早前公布的这部名为《时间与永远》的RPG游戏便是尝试这种构思的作品，本作与Imageepoch共同开发，并邀请了著名的动画制作人参与其中，目前战斗系统等尚未明确，但已公布了人设以及一些世界观相关的内容，下面让我们来看看已知的情报吧！

文 宇宙人 美编 NINA

時と永遠 トキトワ

时间与永远	NBGI	角色扮演
PS3 时と永远～トキトワ～		日版
预定2012年内	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

以HD动画制作的角色

跟以往的2D游戏作品通过点阵图制作角色的每一帧动作不同，本作主要角色全部都是通过手绘动画形成连贯的动作，包括战斗的动作、对话画面、地图探索等等，玩家能操作这样的角色在广阔的世界中自由地展开冒险。从已公布的图片中可以看出，画面上的角色跟背景是融为一体的，这种独特的手法正是本作的魅力所在。

本作的人设由曾制作过《化物语》系列"人设的VOFAN担当，动画则是由制作过《超时空要塞 边境》的サテライト负责，喜欢动画的朋友恐怕对这些作品都不会陌生。对以着重动画演出的本作来说，本作的制作阵容绝对会为我们带来惊喜吧！

世界观

故事的舞台"卡姆札王国"是一个历史悠久的国度。传说这个王国是由曾经被称为"骑士王"的年轻王子和具有魔法之力的公主举行了盛大的婚礼而建立的。故事的开端发生在这个王国的大圣堂——也就是传说中王子和公主举行婚礼的地方，年轻的骑士和公主朵姬同样正在举行婚礼。

突如其来的混乱打断了两人的婚礼，随后朝两人袭来的不速之客会给故事带来什么变化呢？

登场人物 主人公



建筑物和场地等背景都是采用3D建模，角色则运用2D的动画进行描绘，无论行走在地图上还是战斗都会利用这种手法完成。相信实际效果会比其他游戏更具魄力。



CV：代永翼
18岁的一位勇敢的骑士，与公主朵姬相爱的恋人。他希望结婚后能与朵姬能有更进一步的发展。

▶朵姬与德雷克两人在街道中，似乎可以吩咐德雷克进行搜索？

公主 朵姬

CV：花泽香菜
卡姆札王国的公主，16岁，曾经被占卜师预言她的婚礼上会有人前来袭击，怀着不安的情绪决定与主人公结婚。所使用的武器是火枪。

▲正在积蓄魔法力量的朵姬，看来本作角色成长路线会丰富多样。

德雷克

与朵姬形影不离的宠物飞龙。从已公布的图中我们可以看见这只宠物无论战斗还是剧情都会出现在朵姬的身边，不知道它会在冒险中发挥怎样的作用呢？

▼码头边耸立着很多漂亮的建筑，令人想象到港湾街道的繁华景象，以群岛构成其主要领土的卡姆札王国，海洋经济肯定相当发达。

▲我们冒险的舞台——卡姆札王国是一个由无数个大大小小岛屿所构成、总领土相当广阔的国度。

▶同样是卡姆札王国的街道，但与婚礼的地点不同，阴森的道路上看不到一丝生气，到底是什么原因令这里沦为死城呢？

▼崩坏的遗迹以及远处的一刻参天大树，树下还能看到一个建筑，那里难道是迷宫的入口？

▲王都卡姆札是一座四面环海的岛屿都市，传说中这里举办了王子跟公主的婚礼，是卡姆札王国的发祥地。

▶通过手绘动画制作的角色驰骋于3D的场景中，实际游戏的效果非常值得期待。

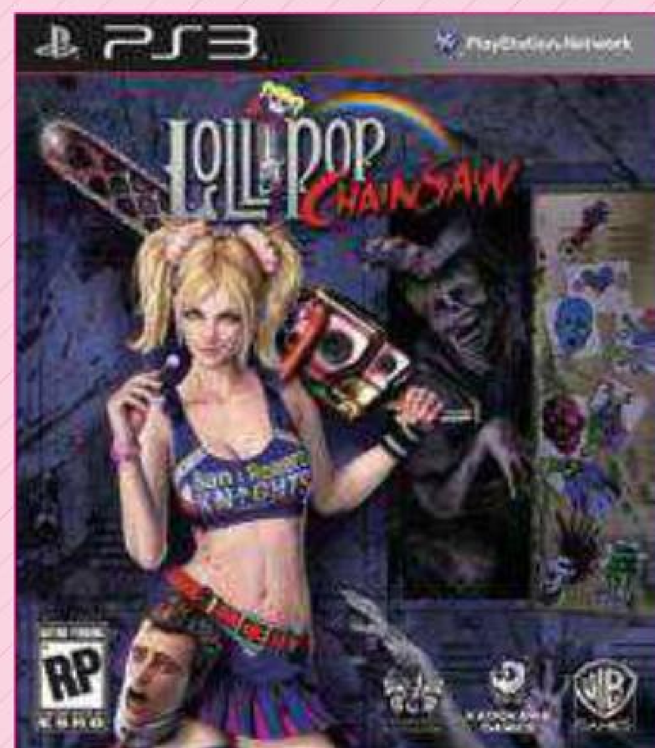
▲背对画面的蓝色双马尾少女，年龄大概在朵姬之下，应该也是我们的同伴之一。

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表


■星际战鹰


■龙之信条


■幽灵行动 未来战士


■链锯甜心

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年3月					
29日	职业棒球之魂2012	プロ野球スピリッツ 2012	Konami	体育	日版
30日	山脊赛车 无边	Ridge Racer Unbounded	NBGI	竞速	美版
2012年4月					
5日	麻将 梦幻俱乐部	マ-ジャン★ドリ-ムクラブ	D3 Publisher	桌面棋牌	日版
24日	虐杀原型2	Prototype 2	Activision	动作	美版
27日	崛起2 黑暗水域	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	角色扮演	欧版
2012年5月					
1日	狙击精英V2	Sniper Elite V2	505 Games	动作	美版
10日	星际战鹰	STARHAWK	SCE	动作	日版
15日	战舰	Battleship	Activision	主视角射击	美版
15日	权力的游戏	Game of Thrones	Atlus	角色扮演	美版
15日	马克思·佩恩3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
22日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
22日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
22日	幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美版
24日	史坦斯闸门	STEINS;GATE	5pb.	文字冒险	日版
24日	史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	STEINS;GATE 比翼恋理のだ-りん	5pb.	文字冒险	日版
2012年6月					
1日	乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
5日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
7日	东京丛林	TOKYO JUNGLE	SCE	动作	日版
14日	链锯甜心	Lollipop Chainsaw	Warner Bros. Interactive	动作	日版
26日	黑暗血统Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	美版
26日	狙击手 幽灵战士2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
26日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版
28日	薄樱鬼 黎明录 依恋草	薄樱鬼 黎明录 名残り草	Idea Factory	文字冒险	日版
28日	机器人学笔记	ROBOTICS;NOTES	5pb.	文字冒险	日版
2012年7月					
3日	极度混乱	Anarchy Reigns	SEGA	动作	日版
2012年9月					
4日	孤岛惊魂3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
18日	边境之地2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
2012年10月					
19日	生化奇兵 无限	BioShock: Infinite	Ubisoft	主视角射击	美版
23日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
30日	刺客信条Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年夏	女神异闻录4 午夜竞技场	格斗	2012年9月	死或生5	格斗
2012年11月20日	生化危机6	动作射击	2012年内	第2次超级机器人大战OG	策略角色扮演
2012年内	最后的守护者	动作	2012年内	时间与永远	角色扮演

JOURNEY



文 狼来了 美编 NINA

《行》的画面素质颇高，简洁却极富特色的风格相信会让许多玩家陶醉其中。而游戏的音乐方面也完美地与进程结合在一起，它恰到好处地将气氛推至高潮然后再通过基调的变化将玩家的意识带回到这趟曲折艰辛的旅程中。虽然在用色方面不及制作人的上一部作品——《花》那般艳丽，但相比起视觉与听觉的魅力，本作所蕴含的情感冲击力更让人震惊，在短短的两小时流程里，玩家将全然融入到这段心灵之旅，并体会到一份熟悉，却又独特的心路历程。

行	SCE		动作冒险
PS3	Journey		中英文合版
	2012年3月13日	1～2人	117港币
	下载游戏		对应玩家年龄：全年龄

旅途中的知识

操作

本作的操作并不繁琐，只需通过几个简单的按键，就能完成这趟心灵之旅。其中左摇杆控制行者的移动，右摇杆则用来调整视点，另外六轴也能调整视角，但没有右摇杆的精准度高；× 键能使行者飞跃（需满足特定条件才能飞跃）；○键用来共鸣，共鸣主要用于招引行者附近的魔卷、开启神秘画作以及终点前的打坐点，长按○键能扩大共鸣的范围；SELECT 键可以让行者原地打坐。

飞跃相关

通常状态下行者并不能直接飞跃，需要先与魔卷 / 带共鸣来获得短暂的飞跃能力，飞跃时间的长短与围巾的长短有关，围巾越长，可以滞空的时间也就越长，剩余的飞跃时间可以通过围巾上的发光部分来确认。想令围巾变长，惟一的方法就是收集隐藏在每个章节中的发光符号，取得发光符号后的短暂时间里可以无限飞跃。附带一提，只要贴近同伴，围巾上消耗掉的发光部分就会自动恢复，另外接触到同伴的共鸣圈也能恢复少量的发光部分。



关于敌人



游戏中并没有 Game over 的设定，也不存在跌落深渊的情况，不过在地下通道和雪山章节中会有“石像巨蛇”袭击玩家，巨蛇会在固定的区域里来回移动，假如不小心被它们眼睛发出来的白光照射到，那么就会遭到它们的锁定冲撞，此时就算玩家躲在建筑物后边，巨蛇也会连人带物一起撞毁，行者身后的长围巾也会因此折断。只要不被白光照射到，那么就算与巨蛇贴身移动，它们也不会对玩家作出任何反应，但需注意擦碰到巨蛇的身体会出现受创硬直。

章节选择



连同序章以及最后一章前后两部分在内，游戏共分为 8 个章节，它们依次是：序章、断桥、沙漠、沉没之城、地下通道、寺庙、雪山、灵峰。

流程中，当玩家可以控制行者行动的时候按下 START 键，然后再按下 SELECT 键就能看到选择章节的选项，此外还能在该界面中设定视点的调整方式。注意选择章节时会清空当前的流程进度，当前章节中已经取得发光符号和找到过的神秘画作，如果没有经过每章节的自动保存点，则不会纳入到已取得的范围内。游戏的初期不能选择章节，只有完成过的章节才可选取。

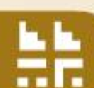
选择章节的方法较为特殊，玩家会回到序章最后部分的环形场景，场景的四周座落着 5 座巨大的传送门，它们分别对应流程中的沙漠、沉没之城、地下通道、寺庙、雪山。序章和最后一章的后半部分灵峰无法选择，而断桥的章节则可以直接从场景中通往下一章节的出口处进入。

每个传送门里都会有发光的传送阵，靠近传送阵时它的上方会显示该章节的特征以供玩家确

认。另外在传送阵左右两侧的墙壁上会有画框，它们表示该章节中隐藏着的神秘画作数量，已取得的会显示图案，反之则什么都不会显示。



发光符号

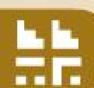




在每章节末尾的打坐点前方都有一块石碑，石碑的下方会标示出当前章节里的发光符号数量，它们按照章节中出现的顺序从左往右排开，已经取得的会点亮对应的位置，玩家可以根据这个提示来缩小寻找的范围，后文的收集要点中会有相关的收集说明。值得一提的是，在章节选择的场景中，位于雪山传送门右边设有发光符号的确认点，从左到右共6排，每一排依次对应序章至寺庙章节中的具体数量，其中雪山和灵峰没有发光符号。如果将它们全部收集完，那么再次来到确认点时，中间会多出一个飘逸着魔带的光圈，进入后就可以将原本橙红色的衣服换成纯白色，白色装束附带落地后自动回复飞跃时间的性能，非常好用。



神秘画作



游戏中共有10幅神秘画作，绝大部分章节中都隐藏着1或2幅让玩家去搜寻，具体的位置请参考后文中的收集要点部分。注意找到所有的画作后除了取得相关的奖杯外并不会获得额外的奖励。





关于联机



可以毫不过分地说，只有联机才能领略到本作的真正韵味。连接上PSN，那么在旅途中，玩家就会偶遇到其他玩家并与之一齐同行，其中序章无法联机游玩只能进行单人游戏。虽说偶遇是完全随机的，但只要满足以下的几个条件，那么就可以大大地提高遇到自己PSN好友的几率：1. 玩家和朋友同服；2. 将两台PS3调整到同一个区域里，然后在不同的机器上同时进入通往下一关的打坐点，关于这一点，玩家可以利用电话等通信工具和朋友来达成；3. 来到下一关后，往前稍微移动一点距离让服务器同步，如果没有遇到好友就重复之前的步骤。经过笔者和胜负师的测试，这个方法的成功率在25%左右，如果不选择最多人等待的断桥章节，几率还会进一步提高。



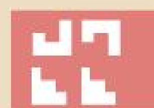
比较遗憾的是由于PSN不太稳定，所以联机的过程中偶尔会发生与同伴“失散”的情况。失散指的是虽然和同伴一同过关，但进入到下一章节时，同伴已经不是前一章节里的那位玩家，这一点在通关后的同伴名单中已经得到证实。以下的两种情况，是导致失散的主要原因：1. 没有和同伴同步进入打坐点；2. 在打坐点触发的剧情结束后，没有和同伴同时进入下一章节。另外如果在联机的过程中有一方掉线/退出，那么另一方仍旧可以正常游戏，没有掉线/退出的一方会看见另一方的行者自动打坐，然后化为尘土随风飘散。



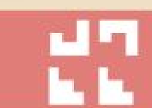
收集要点



强烈建议玩家先自行通关一遍，以免破坏了游戏营造给玩家的独特意境。本攻略主要为读者提供流程中的收集要素指南。



序章



发光符号总数：3个

神秘画作：1幅



▲第一个发光符号在必经之路上，不会错过。



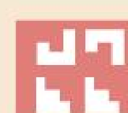
▲取得发光符号后根据路上魔卷的指引会来到神秘画作所在的遗迹，基本不会错过。



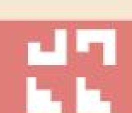
▲第二、三个发光符号都在序章结尾部分的场景中，其中一个非常明显。



▲另外一个在中央圆柱形建筑物的外侧。



断桥



发光符号总数：3个

神秘画作：1副

奖杯醒目：临界点



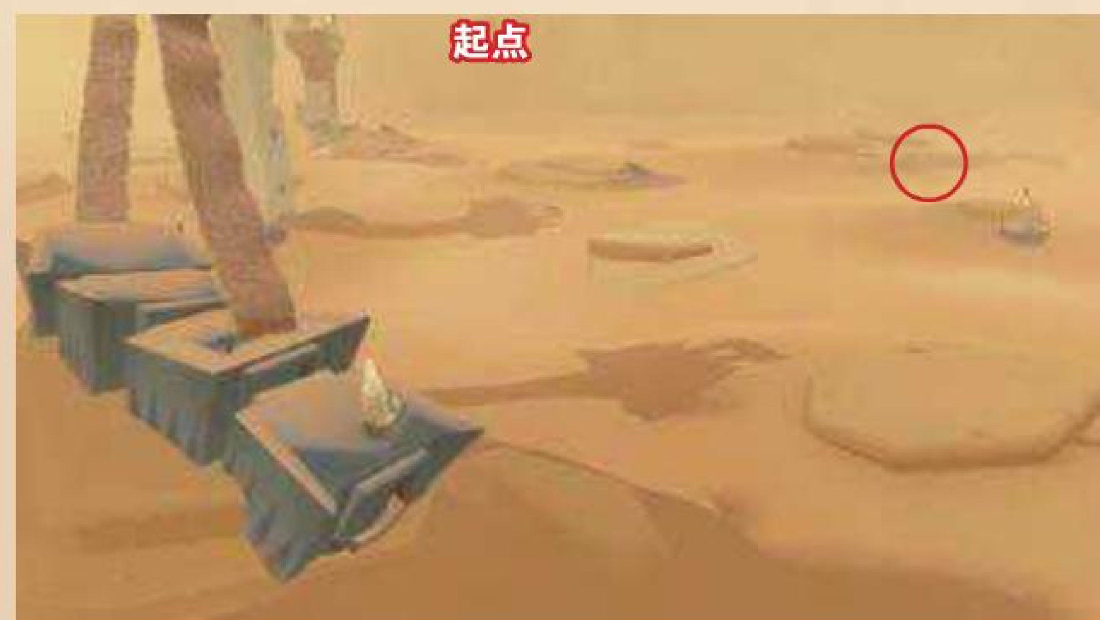
▲进入该章节后，不要修复眼前的第一座断桥，将后面的几条桥重建后，在如图的位置不断与魔卷共鸣向上飞跃就能登上断桥，注意不要太靠近右边的大型魔卷，否则容易失误触发机关。



▲打坐点所在平台的左右两侧各有一个发光符号，右边的较为明显，取得这个发光符号后，下方流沙的后面隐藏着神秘画作，如图。

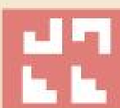
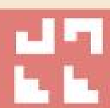


▲左边的藏在一个有流沙倾泻的小洞穴里，稍加留意也不难发现。



▲面向本章节的起点，最后一个发光符号在起点的右边，具体位置可以参考图片。

Tips：流程中玩家操控的行者以及剧情里的NPC由始至终都完全没有语音，因此繁体中文主要体现在菜单选项方面。


沙漠


发光符号总数：4个

神秘画作：2副

奖杯醒目：海市蜃楼&探索





▲沙漠的地形较为复杂，这里以简易的图文流程来说明全收集的方法。章节开始后先登上前面的小沙丘并在前方释放出魔带，然后调整视点面向远处的灵峰，往2点钟靠近3点钟方向前进一段较远的距离，便能看见远处的由几根柱子组成的小型遗迹，遗迹处有第一个发光符号和另外一根魔带。



▲取得第一个发光符号后再次调整视点面向灵峰，登上眼前沙丘顶端如图所示的位置，图中标示出来的沙丘，它的右下方是一个凹陷的地形，沙漠中的花朵就隐藏在那里。



▲取得“海市蜃楼”的奖杯后，翻过上一张图标示的沙丘，就能找到另外一个释放魔带的地点。



▲释放魔带后，将视点调整到如图的位置，向箭头标示的方向翻过沙丘并前进一段距离就能看到远处的魔带释放点和旁边的神秘画作（参考后一张图）。



▲开启神秘画作后，登上图中标示的沙丘顶端，根据箭头指示的方向一直沿着沙丘顶部向右边前进。



▲前进的途中会看见左边如图标示的圆柱形遗迹，先不理它，继续移动到图中右边的沙丘顶端，就能在右方看见藏有第二幅神秘画作的遗迹。



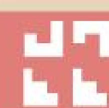
▲登上神秘画作正对着的，也就是灵峰方向的沙丘顶端，然后如图所示调整视点，可以隐约看见远处的遗迹，那里藏有第二个发光符号，注意抵达该遗迹后需要稍等片刻，发光符号会携魔卷一同从灵峰处飞过来。



▲回到前面提到的圆柱形遗迹，如图，顶部有第三个发光符号，旁边魔带围绕的地方则有另一个释放点。



▲取得发光符号并释放魔带后朝着灵峰的方向前进，在魔带们的带领下会来到巨型遗迹，也就是本章节的终点区域，登上建筑物来到图中的地方，如图从左侧往前走会找到最后一个发光符号。



沉没之城

发光符号总数：3个

神秘画作：2副

奖杯醒目：冒险

在本章节中有两段滑行部分，在滑行的途中累计穿过15道闸门即可取得对应的奖杯，并无固定的路线。



▲滑行开始后从左边前进，第一个发光符号在箭头所指的通路上。



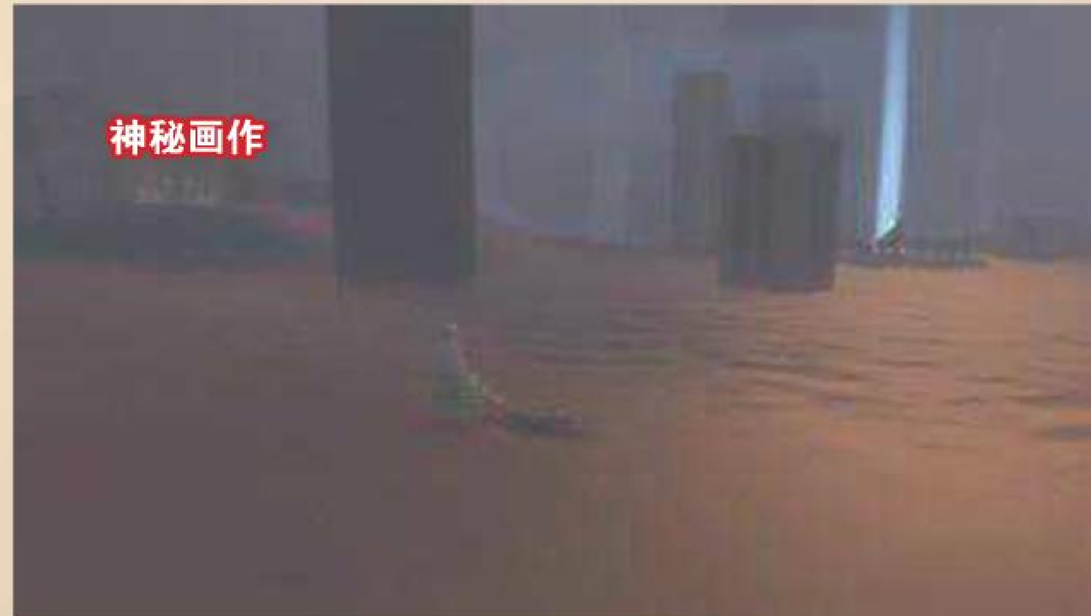
▲第一段滑行部分结束后会来到需要与四条魔卷共鸣释放出中央大量魔卷的区域，进入该区域时的特写镜头会显示出第二个发光符号所在的地方，与释放出来的大量魔卷反复共鸣就能取得。



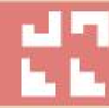
▲该区域还藏有神秘画作，具体位置见图中标示的地方。



▲第二段滑行部分贴着右边前进，来到如图的位置，从图中央的平台跳起，稍飞一小会儿就能看见左边峭壁上的发光符号，取得这个符号需要围巾达到一定长度，否则滞空时间不足以飞上平台。



▲第二幅神秘画作在终点区域，如图。



地下通道

发光符号总数：4个

神秘画作：1副

奖杯醒目：试炼

建议玩家尽量走左边的偏僻道路，看见石像巨蛇后多在安全的地方驻足，摸清巨蛇的行动规律后再前进。



▲第一个发光符号在图中标示的建筑物里。



▲第二个发光符号。



▲第三个发光符号在第四朵水母魔卷的上方。



▲第二次遇到石像巨蛇时，图中标示的墙壁后面藏有神秘画作。



▲通往终点前下滑区域的入口正对面，藏有最后一个发光符号，如果前进时一直靠着左边的路走，很容易就能遇到。

寺庙

发光符号总数：4个

神秘画作：1副

奖杯醒目：远古生物



▲本章需要开启多处的画作机关（并非神秘画作）才能抵达顶部的终点，将所有机关（共5个）都开启后再回到中央圆柱形建筑物的底层部分，在中空的地方便能找到神秘生物。



▲第一个发光符号在开启第一个画作机关后很容易就能看到，如图。



▲第二个发光符号在第三个画作机关右下方的建筑物中，利用图中的水母魔卷便能飞往远处的建筑物。



▲开启第三个画作机关后，来到中央的圆柱形建筑物中可以找到第三个发光符号。



▲在第四个画作机关的左下方有一个隐藏入口，进去后可以找到神秘画作。



▲开启神秘画作后先别急着离开，看到图中隐藏在墙边魔卷后的最后一个发光符号了吗？如果之前的发光符号全都如数收集，那么即可取得“升华”这个奖杯。

雪地&灵峰

本章节无发光符号

神秘画作：2副



▲前进的必经之路上有一个灯炉，用共鸣将其点亮后上方会出现魔卷，利用它们来到灯炉上方的密室即可看见神秘画作。



▲躲避第一波石像巨蛇的搜寻后，继续往前走会来到较为隐蔽的分岔路，如图所示，右边是前进的道路，左边墓碑后方的尽头处则藏有游戏中最后的一副神秘画作。

奖杯列表

名称	开启条件	奖杯种类
临界点	在断桥章节中，不将断桥完全重建然后通过本关	铜杯
海市蜃楼	找到隐藏在沙漠章节中的花朵	铜杯
探索	找到沙漠章节中的所有魔带	铜杯
冒险	在沉没之城章节的滑行部分中累积穿过15个闸门	铜杯
试炼	在地下通道章节中以没有受到石像巨蛇的袭击为前提通过本关	铜杯
远古生物	找到隐藏在寺庙章节下层部分的神秘生物	铜杯
历史	找到隐藏在流程中的所有神秘画作（共10幅）	铜杯
登峰造极	与同伴一同抵达灵峰顶端并返回至起点	铜杯
重生	完成游戏并返回至起点	铜杯
至交	与同一个同伴完成大部分的章节，抵达灵峰顶端并返回至起点	银杯
沉思	与同伴一同打坐20秒以上	铜杯
奇迹	在流程中累积遇到10位以上不同的同伴	银杯
归来	休息一周以上后再次游玩本作	铜杯
升华	收集齐流程中的所有发光符号，没有限定在同一周目里达成	金杯

奖杯说明

中文版里关于“登峰造极”这个奖杯的描述为“围巾未损坏下攀爬山丘（攀爬山丘意指通关）”，经测试后发现只要和同伴一同抵达灵峰顶端并返回至起点才能取得，与围巾是否破损完全没有关系。

“归来”的奖杯可以通过设置PS3的日期来快速取得。

关于“至交”有一个奖杯BUG，达成该奖杯的入手条件后，正常来说奖杯会在通关播放完制作人员名单以及最后的同伴名单后，回到标题画面时弹出。如果在同伴名单出现的时候按PS键查看奖杯或者同步奖杯，那么该奖杯不会弹出，但系统会默认为已经取得奖杯并自动保存记录，之后就算再次达成条件，奖杯也无法弹出，必须删档并再次满足取得条件才能入手“至交”，请玩家们千万注意。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

最速白金指南

本作白金难度不低，单机模式白金至少需要80小时左右。但在使用BUG的情况下只要合理安排流程路线，再加上本作没有前作《恶魔之魂》中纯粹刃石那样的RP物，所以白金时间还是可以大幅度缩短的。本作白金至少需要通过2周目，3周目流程至少要到王城铁匠处，故共需要2.5周目。只要各位严格按照下面的流程进行游戏，可以在一周目内取得所有可以取得的奖杯及所有可以取得的稀有武器，为下一周目打好基础。初次接触此游戏的玩家完全按照此流程可以把白金时间控制在30小时内，但会损失不少游戏乐趣。

文 贞想 编 洛克 美编 心の永恒

DARK SOULS™

黑暗之魂	NBGI		动作角色扮演
PS3	DARK SOULS		日版
	2011年9月22日	1人	7800日元
	无对应周边		

特别提醒

1. 游戏存档不能备份，而且存档很“脆”，频繁强退游戏以及偶遇停电之类的天灾都有几率毁坏存档，所以为保险起见，请花几十元申请1个月的PSN+云端备份以防不测。

2. 所有需要通过奉献道具提升契约等级获得的奇迹、魔法、咒术，请一次性给完所需物品，不要分批给，途中更不要更换契约。以免发生BUG导致不能取得奇迹。

3. 文中流程均在1.00版完成，如果要升级到1.04版游戏，最好在取得黑骑士剑或斧头的情况下，这样多周目游戏攻击输出才有保障。

4. 要加入太阳教，1.00版信仰50点是基本条件，利用刷魂大法达到标准吧。

5. 建议将本文配合《PS3专辑》17辑中的《黑暗之魂》攻略一起阅读。



序章



①游戏开始出身选择盗贼，礼物选择项链。北方的不死院是游戏的第一关，流程没特别的地方。BOSS一开始就双持武器落下攻击，可以砍掉对方半血，然后贴身双持武器狂砍，拼血都可以过。剧情后来到传火祭祀场，游戏正式开始。

龙头石



①因为是以快速白金为目的，第一件事情自然是取得龙头石，以便使用刷魂BUG。可以自由操作后经过小隆德遗迹到达飞龙谷（要有万能钥匙，选择盗贼的情况下出身自带此道具）过飞龙谷独木桥后向左走可以取得**奖杯：骑士的荣耀所需要的武器亚斯特拉的直剑和龙徽章盾**，如果途中被僵尸龙秒掉就从篝火处重生再一路跑来；

②过独木桥后直走，路上3个胖子推荐直接无视，利用速度优势躲过后进入病村。爬楼梯时按着×快速向下，注意途中不要停顿，否则会中猛毒死亡。有楼梯的地方都有火把指示，所以即使是第一次游戏的玩家也不会迷路。路上的杂兵只要不原地停留是伤不了你的，到水车处靠水车叶片下到最下层沼泽处，沿路一直向左边前进，在沼泽中行走速度减慢，还会中毒，但中毒减血不多。前进过程中可以顺手点燃病村的篝火，以免死了还要跑大段路；

③沿着版边一直前进看到大树就可以顺着树干上去了，小心树干前的蚂蝗，不要被偷袭了，血不满是会被秒杀的。沿着树干向上跑，砍开2面墙后来到大树洞，先点燃大树洞的篝火，因为大树洞不死个几次是找不到路的。以篝火作为据点出发，向前进走几步到面前的树干上，向右翻滚可以落在放绿花戒指的平台上，取得绿花戒指（龙头石刷魂就靠它咯）；

④后面的路没啥特别的，一直找路向下即可，注意大树中有很多诅咒青蛙，千万别被他们的毒雾喷到，会被诅咒。1.00版的诅咒会叠加，运气不好的话最后只剩一丝HP；

⑤下到最下层进入灰烬湖，注意千万别点燃这里的篝火，要不一会要重新爬树回去。灰烬湖主要是沿着版边跑，注意躲开九头蛇的水弹，打到就死，途中可以利用树干躲避水弹的攻击。灰烬湖的大树里有条小路可以到达大树的外围平台，在此处向下看可以看到一截树干，跳到树干里可以取得**奇迹：强化法术防护**。但建议取得龙头石再来拿，要不死了白跑一大段路；

⑥跑过大树就是一条直路直通古龙处，到古龙处结契约拿到龙头石，并取得**奖杯：古龙之路**。此时别忙走，砍断古龙尾巴可以得到**奖杯武器：古龙大剑**。这样就可以原路返回了，找个地方自杀，直接在大树洞的篝火处重生。病村的沼泽有骑士魂，每个可以换2000魂，建议用牙签卡住口键的方法刷到1亿魂，之后优先升级体力，智力、力气、持久力升到50左右即可（至于方法，各位可自行去互联网上搜索相关信息，或者查看UCG总第286期的光盘）。

传火祭祀场

①由病村回程的途中在病村篝火旁有条向上的路，可以通向病村上层，一路向上可以见到一条很大的吸血虫盘踞在下水道口，杀掉后可以取得**咒术：内在潜力**。当然也可以杀掉BOSS贪食龙后取得病村上层钥匙直接过来取得，不过这样反而慢。取得后自杀，直接在病村篝火处重生，由病村水车上行，水车上一层向右走，有条树枝路，尽头可以取得**魔法：治疗**；

②首先在和祭祀场的白教胖子说话，加入白教解开**奖杯：誓约 白教**，并买光他身上的奇迹；一路无视所有小兵。跑到不死街的篝火前有条向右的路，会遇到两个枪兵，干掉后打烂箱子向下走能看到游戏中第一个商人。买弓和弓箭，弓箭买威力最大的，数量30发以上吧，反正刷了魂后暂时是不缺钱的，当然，同时别忘记购买**民房钥匙**；

③在不死街篝火处用龙头石刷人性至99，顺便注下火，接着就可以一路按正常流程跑到牛头BOSS处，期间可以顺手杀掉途中的黑骑士，BOSS推荐用跳落攻击解决；

④到火龙桥和太阳骑士对话，然后一路直走过火龙桥。桥中段向右可以绕到桥底，在桥底射飞龙尾巴，20箭左右可断尾得**奖杯武器：飞龙剑**；

⑤在不死街教堂前可以得到不死街下层钥匙，教堂内可以救到黄金骑士，肉身状态召唤太阳骑士，在骑士存活状态下干掉BOSS双石像鬼后可以得到太阳徽章一枚，敲钟后牧师出现，可以买到**奇迹：因果报应**；

⑥之后顺路去教堂前铁匠那买亚尔特留斯纹章，并和古城前的洋葱骑士对话，全部完成后就可以回到火龙桥处进入城外不死镇。



城外不死镇

①进入不死镇后可以去地图右边用民房钥匙打开一见房子救魔法师，之后就可以去祭祀场找他学魔法了；

②杀死羊头恶魔后可以到底层了，底层有条路可以回到祭祀场前的下水道，里面有个商人可以买七色石，买99个吧，后面有用；

③杀掉底层的屠夫后在地图最右边救到咒术师，这样就可以去祭祀场找他学魔法了，注意他身边的桶记住用滚，不要用砍。地图中间还有个屠夫，干掉后可以在场景宝箱中取得大块余烬。一路向下，在boss门前再次召唤太阳骑士，太阳骑士召唤符附近还可以召唤一个骑士，两个骑士帮手，双持飞龙剑，一会就可以砍死BOSS贪食龙了，同时别忘了断尾取得**奖杯武器：龙王大斧**。骑士存活可以得到**太阳徽章**一枚，完成后就可以使用奇迹：返乡快速返程；

④回到祭祀场买光魔法师的魔法，同时在咒术师那取得咒术之火并强化至15级，买光所有的咒术，装备几个实用咒术，奇迹返乡以及一到两个攻击型魔法（具体能装几个根据记忆等级决定吧，如果记忆格数不够推荐优先考虑咒术。准备完毕后可以见下教堂救回来的黄金骑士，和他对话得到**太阳徽章**一枚，然后就可以通过不死街牛头BOSS前那条通道向下到达狭间森林，进森林前杀掉哈维尔骑士得到哈维尔戒指，能彻底解决持久性问题。



黑森林庭院



①进森林后先向右走，干掉几个水晶人后杀掉九头蛇（九头蛇不能近身，要不然会掉进沟里），退出游戏再进，就可以沿着湖的左边绕湖一圈走到深处，干掉一个金色的水晶人后可以遇见一个NPC，跟其对话后可以在湖边见到召唤符，召唤NPC买光其身上的魔法，其中最有用的就是光明照耀，完成后就可以由哈维尔骑士门那向左走进入黑森林庭院；

②沿路前进，到达用亚尔特留斯纹章的大门前，左侧墙壁打烂可以点燃篝火，顺便注火。一路前进可以遇见老猫，先别契约。下个场景可以在一堆蘑菇守护的水塘处**取得：魔法余烬**，然后直达BOSS处解决巨狼希夫。利用15级的咒术手套配合咒术很快就能杀死它，注意尽量在它身体下攻击，胜利后得到深渊戒指；

③返回和老猫契约，契约后解开**奖杯：誓约 森林守护者**，在老猫门口出现东国武士，对话后使用奇迹返乡返回大门前的篝火处，走大门右侧的小路，路上的兵马俑杀掉可以得到**奖杯武器：石制大盾**。刷到后就可以去杀BOSS月光蝶了，用咒术很快可以杀掉，杀掉月光蝶后沿路走上塔楼可以取得**神圣余烬**。

病村

①返回传火祭祀场，经过小隆德遗迹再次前往病村，去病村前最好装备几个攻击魔法，至于咒术暂时可以不用；

②一路下到沼泽，在水车下可以见到东国武士，可以买**奖杯武器：恶魔枪和石制大剑，再买一把打刀和沟爪，日后用来合成武器**。沿沼泽向右走可以见到魔女，将咒术之火强化到最高级并买光她身上的咒术；

③在沼泽中可以遇见NPC入侵，杀掉后在BOSS战前可以召唤NPC帮忙，BOSS是混沌魔女克拉克，有NPC吸引火力我们就可以在后面用魔法攻击她了。杀掉BOSS获得**克拉格的灵魂**，一路向下敲响第二口钟。顺便打碎恶魔遗迹前的墙壁和白蜘蛛克拉娜契约，**解开奖杯：誓约混沌的从者**，之后进入恶魔遗迹；

④被蛋人攻击后等10分钟，待我们变成蛋人后回到克拉娜处和蛋人对话可以买到**咒术：毒雾和猛毒雾**，到此这里的事情就完成了，回到传火祭祀场，有条路可以回到乌巢，通过乌鸦回到不死院，杀掉BOSS后得到**契石的圆盘**，该BOSS打法还是近身用咒术攻击，因为其攻击力很高，最好在不死院先点燃篝火，免得死了又要重新跑路；

⑤杀掉BOSS后回到一开始的牢房，期间杀掉骑士可以得到**奖杯武器：徽章盾**，在牢房拿到诡异人偶后就可以原路返回了，回到祭祀场前别忘了用乌巢BUG，使用七色石换得20个恶魔契形石、用项链换一个复仇之证，回到祭祀场见火防女已死，调查尸体得到黑眼珠。



塞恩古城

①古城机关比较讨厌，来到落石机关处，以主角背对屏幕为参考，使机关转向主角左边，可以撞开来时有蜥蜴杂兵靠着睡觉的那堵墙，然后将机关转向主角前方，放3～5颗石球后将机关任意转向，就可以顺路捡到贪欲金蛇戒指【见下图】。古城某处还可以拿到**魔法：静音**，具体位置不好描述，不过不难找；

②过了第四个斧头桥后来到城堡外围，别忘了点燃篝火，在这里跳过断桥可以遇见商人，买99个契石大碎片和绿契石碎片，并且沿楼梯向下取得钥匙，这样就可以前往蜥蜴睡觉那里救出NPC了；

③返回篝火一路向上挑战BOSS，杀BOSS前先从雾门旁的楼梯上去杀掉丢石头的巨人，免得干扰BOSS战。BOSS为钢铁巨偶，直接远程咒术解决，胜利后获得钢铁巨偶的核心并进入王城。



王城 亚诺尔隆德

①一开始无视敌人跑到第一篝火处，然后顺路跑到王城横梁，在横梁上记得砍断吊灯，小心通过横梁后，可以操作升降机，此时有三条路可走，其一是王城大门；其二是横梁大厅的下层，可以取得**魔法：强力法术武器**，并可以使用诡异人偶进入绘画世界，不过现在先别进入；其三就是暗月神庙，现在主要是来点篝火的，点火后就进入王城大门；

②通过王城双弓箭手把守的小路进入王城内部，进入后先在左边房间点燃篝火，并和太阳骑士对话，篝火房间的对面，干掉银骑士后取得宝箱中的3个**太阳徽章**。旋转楼梯后有个没银骑士把守的房间，打碎壁炉，有隐藏通道，进入后取得哈维尔全套以及**奖杯武器：大龙牙**；

③顺旋转楼梯前进，绕过卧室来到城顶平台，平台上有3个门，弓箭银骑士把守的是主线，持剑银骑士把守的出口下去可见洋葱骑士，帮他杀掉房间外的3个银骑士，他会出现在祭祀场；

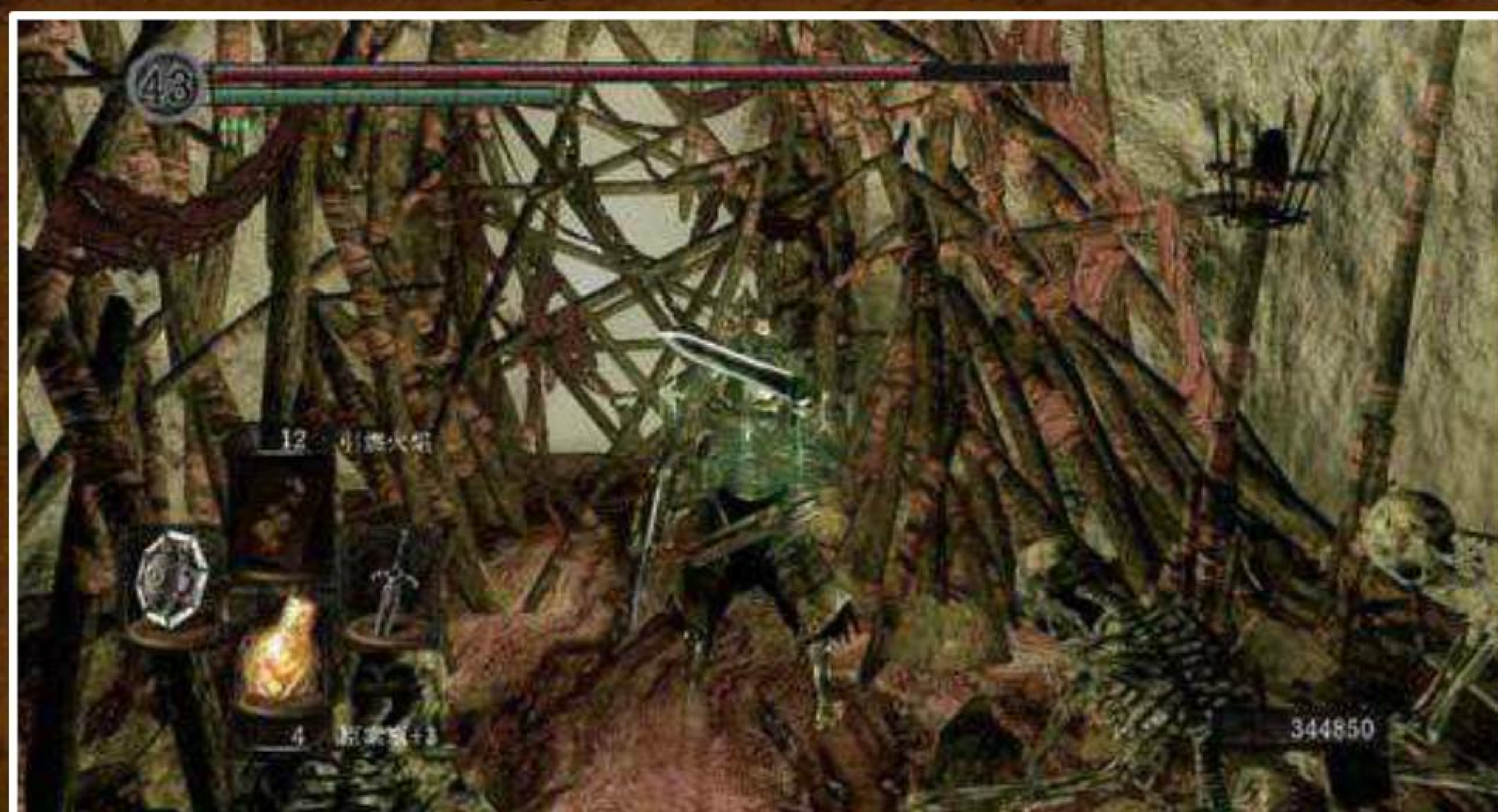
④继续前进来到BOSS前大厅，这里有路可以见到巨人铁匠，见铁匠前有扇破窗子，下去可以取得**奖杯武器：猎龙大弓**。BOSS前有提示使用黑眼珠，用后进入火防女复仇战，杀掉黄金骑士后得到**复仇之证**1个；

⑤干掉大厅的两个巨人骑士后就可以召唤太阳骑士一起打BOSS了，BOSS为处刑者斯摩以及龙狩者翁斯坦，1周目一定要先杀处刑者，否则巨大化的龙狩者二周目很难打。因为有太阳骑士牵制，所以找到机会用咒术烧BOSS，很快就能解决处刑者，巨大化的龙狩者只要小心它的下压闪电就好。因为是两个BOSS，战前务必装备3个以上咒术，胜利后获得翁斯坦的灵魂，如果太阳骑士不死，同样得到太阳徽章一枚；

⑥乘坐BOSS房间的电梯接见王女，得到王器后，和王女结契约，解开**奖杯：契约 公主**

的守护者，现在可以在主要篝火处传送了；

⑦传送回太阳祭坛，绕道教堂铁匠处合成出：短剑+10，曲剑+10，刀+10，刺剑+10，拳套+10，枪+10，钺+10，弓+10，盾+10，以上合成只要用相应武器+契石碎片和契石大碎片合成就可以，其中刀需要在东国武士处买外，拳套系武器在不死街商人处可买，其余原始武器很好入手。全部准备好了就传送回公主房间前，原路返回至巨人铁匠处合成出奖杯武器：亚尔特留斯大剑（混沌）；混沌之刃，龙骨拳套，猎龙枪，结晶环盾；并在此处购得奖杯武器：巨人钺。巨人铁匠身后拿到老鹰戒指。离开王城前在王城的银骑士身上刷得奖杯武器：银骑士之剑，银骑士之盾和银骑士之枪。



小隆德遗迹

①现在有了亚尔特留斯大剑和结晶环盾，而且王城可以拿到英雄的魂（20000魂），就再次刷魂到450级左右，把力气加到99，信仰加到50，其余的随意，这样在铁匠处把这两把武器用20个恶魔契形石升级到+5，可以保证结晶环盾伤害达到1500以上。准备好后先和祭祀场的洋葱骑士对话选"是"得到奇迹：原力迸射；

②小隆德的幽灵可以用大狼剑一击杀死，放水前所有道具无视，直接上房顶拿钥匙，并在此人身上买到魔法：解咒，放水后穿过小木屋右边有旋转楼梯上去后顺路走可以取得：特大快余烬

③BOSS是小隆德四王，结晶盾3下死一个，尸体消失前可以上去砍1～2刀，这样第四个只要1次结晶盾就可以扔死了，杀掉后通过大蛇到达火炉门口放上王器，和大蛇契约并拿到奖杯武器：黑暗之手，解开奖杯：誓约吸血鬼；

巨人墓地



①地下墓地点燃第一个篝火后打开旁边机关，只要做完此步就可以去巨人墓地了，来到墓地的大空地，跑过第一个机关桥，向后转，向下可见一突出的石头，翻滚下去（摔不死的）。前进可以到达和墓王结契约的棺材那，走廊尽头的独脚大怪身后是3个死者眼球。拿到后可以原路返回至落下来的那个突出石头那，看清楚后继续下落到底，就可以顺路去杀BOSS三菇家族。BOSS战一开始面对你的就是真身，使用结晶环盾能1下秒掉；

②地下墓地有两个必须要拿到的东西就是奇迹：和平缓步以及暗月司祭的戒指，具体位置十分难描述，但两道具很近，只要顺路开机关就一定可以拿到；

③巨人墓地用魔法光明照耀探路，到第一个篝火处点燃后向右上走，可以拿到3个死者眼珠和大神圣余烬，拿到后就可以返乡至巨人墓地第一篝火处继续主线，期间会遇见帕奇，选"否"他会把你推下去后遇见圣女，杀掉恶魔化的两个跟班后和圣女对话，她会回到不死教堂，现在火速回去买掉她身上的奇迹，期间不要点其余的篝火，这样就可以直接返乡回来继续流程；

④再次遇见帕奇选"是"，这样杀掉墓王后就可以去祭祀场找他买东西了。巨人墓地的第二个篝火附近可以拿到奖杯武器：邪神盾，拿到后就顺路走到一条崖边小路，也就是比较明亮的场景，肉身状态遇见圣骑士入侵，杀掉后拿到奖杯武器：圣者盾和神许重锤，注意别把他打到悬崖下去，要不就拿不到了，还有这两样武器不是必掉的，一周目只有一次机会，不过在1.04版中可以反复刷；

⑤BOSS门前向左走到头跳下去可以拿到白契石圆盘，BOSS墓王的速度很慢，锁定后用结晶环盾能轻松解决。

恶魔遗迹

①该处可以先和克拉娜再次契约并奉上30个人性，得到咒术：混沌大火球、混沌风暴以及打开去混沌废都的捷径。先去恶魔遗迹，过桥来到第一个BOSS房间，直接用结晶环盾很快就能结束战斗。岩浆退去后来到下层，突破牛头怪把守的地方进入岩浆中拿到混沌余烬，现阶段的我们拿到了多半也死了，遗迹入口篝火处复活后走岩浆路右侧，路上的羊头怪杀掉第一个后沿路向下，快到第二个和第三个所在的平台时看准下层平台跳下，无视身后的蜈蚣和篝火直接向右跑，途中无视所有敌人直接跑进雾门；

②BOSS的实力很弱，直接中距离丢盾就能结束战斗，杀掉后前进可以见到篝火，点燃后原路返回，雾门前向左走有条牛头和蜈蚣把守的走廊，突破后尽头可以拿到火焰余烬。雾门右侧的路就是去废都的捷径了，这样蜈蚣BOSS可以不打；

③沿捷径来到废都，直接前进，可以看到地板垮塌，地下有很多大章鱼在沼泽里，下去杀掉它们，沿版边走拿到红契石圆盘，上来后沿左边树根上去杀掉一个暗影NPC，在雾门右侧尽头可以拿到咒术：混沌横扫火焰；

④BOSS战比较麻烦，需要按顺序破坏BOSS的三个核心，开战后先向右边核心处跑，破坏核心后直接存档退出游戏，再进就是雾门外了，再次进入BOSS场景，向左跑到尽头后装备弓箭和老鹰戒指射破它的左边核心，并再次存档退出游戏进入BOSS场景后直接前进，BOSS的横扫攻击可用盾防住，破坏最后一个核心后战斗结束。



公爵书库

①公爵书库的流程很短，直走杀掉2只盔甲野猪后点燃篝火上电梯，一路举盾前进到第二个升降机，来到结晶路上杀掉结晶骑士见到白龙；

②从牢房出去后杀掉蛇女**取得奇迹：阳光疗愈及阳光滋润**，爬楼梯上去取得钥匙就可以使用返乡重回图书馆，回来后可以拿到**魔法：强化法术盾**；

③经过2个简单的旋转楼梯谜题后来到图书馆下层，打开去结晶洞窟的路，顺便在此场景取得钥匙并点燃篝火。上楼梯遇见一个法师，杀掉它拿到奖杯武器：传教士的三古叉，掉率不高，不掉就返乡，反正不远，反复刷即可；

④回到蛇女那救罗根，之后就可以回刚才篝火附近的房间买光他的魔法，全部完成后就能前往结晶洞窟消灭白龙，洞窟最难的地方就是取得**蓝契石圆盘的透明路**，途中多用七色石探路；

⑤白龙希斯一共有三条尾巴，只有攻击背后那条尾巴的尖端才能断尾。最有效的方法是开战后跑到水晶面前引诱白龙自己使用吐息破坏水晶，当看到白龙抬头的瞬间就要用最快速度冲到它身后，趁它破坏水晶处于硬直的时候用“引燃烈火”集中攻击尾部，2发内必能断尾，断了后调查尾巴前端得到**奖杯武器：月光大剑**；



⑥3个王魂入手后就可以去最初火炉发展主线了，不过此时先回到公爵书库罗根处，和他对话后他会恶魔化，原路返回到第一次和白龙战斗的场景能再次遇到他，击败他后得到**魔法：白龙吐息，同时解开奖杯：贤者的智慧**。

初始之火的火炉

①最初火炉中到最终BOSS前有5个黑骑士。分别是持剑、大剑、剑、斧、钺，杀掉后必掉契石块、红契石块、契石块、白契石块、蓝契石块，并随机掉落他们手持的武器及盾，这里要把各种石块刷到10个以上，同时刷到**奖杯武器：黑骑士的剑、黑骑士的大剑、黑骑士的大斧、黑骑士的越、黑骑士的盾**；

②刷完全部石块后前往艾蕾米雅斯的绘画世界取得黑暗余烬，这里地图不大，但要拿到的道具不少。从水井下去打开机关，在里面有一个长肉瘤喷火的小兵，杀掉得到**咒术：喷射火焰**；

③水井里有一面的墙壁是可以破坏的，里面能取得画世界的别馆钥匙，用钥匙进入别馆后上楼梯能看到两条路，向左走获得**奇迹：沉默禁令，注意这里的鸟型敌人有一定几率掉落复仇之证，打开通向篝火的大门后可以快速来到这里刷，在生者状态下配合贪欲金蛇戒指能提高掉落几率，最好利用它们刷到7个复仇之证再继续进行主线**；

④**外围一处木板打破可以取得奖杯武器：蓓尔加的刺剑，绘画世界还有一个奖杯武器：血盾，在攻略中可自然取得，具体位置不好描述。在有一堆持矛恶灵的场景右边有一块墓地，在此可以取得咒术：喷射酸液**；

⑤BOSS半龙普利希拉开战后会进入隐身状态，经过一段时间或遭到火属性攻击就会显形，它在移动过程中会在雪地留下脚印，根据脚印的走向能够判断出它的位置，靠近后使用“引燃烈火”攻击对着尾巴尖端集中攻击，很快就能断尾。**取得奖杯武器：普利希拉的短刀，胜利后可得到普利希拉的灵魂**；

⑥10个升级武器的奖杯，其中蓝，红，白石盘各对应2项最高级武器。楔石盘对应3项最高级武器。各种石块10个可以刚好把武器从0升级到+5，在合成出高级武器的时候不要在合成页面按退出，此时系统不会记录，等跳出杯子后按PS键直接退出游戏。那么再次进入游戏后，原先的石盘还在，可以继续解其他奖杯。至于哪个铁匠升级哪几种武器，各位可以参考《PS3专辑》17辑的攻略部分。注意《黑暗之魂》不比《恶魔之魂》，频繁使用PS退出有一定几率导致毁档。



⑦最终BOSS战前的扫尾工作主要就是去不死院铁匠那合成出：**直剑的柄+10，大剑+10，盾+10，槌+10，斧+10，以便下周目直接合成武器。在祭祀场和帕奇对话能买到3个死者眼珠及奖杯武器：玄月斧**；

⑧和沼泽魔女对话获得咒术：火焰大风暴，同时解开同时奖杯：咒术师的血缘，搞定后就可以去杀最终BOSS了，乌薪王葛温的攻击速度快，进入雾门后立刻咏唱“铁身躯”，锁定BOSS后用“喷射火焰”、“引燃烈火”等出招较快的咒术拼血。杀掉BOSS得到葛温大王的灵魂，然后点燃篝火或者直接出门就可以看到结局并得到一个通关奖杯了。

二周目

①二周目下敌人大大增强，不过要做的事情不多，主要就是跑流程。此周目流程可以按不死街→黑森林杀死月光蝶和大狼→去教堂敲响第一口钟→前往病村敲响第二口钟的顺序通关，这样可以跳过初期的不少流程；

②在二周目下即使没在教堂没救黄金骑士依然会见到火防女尸体，取得黑眼珠后，再次进入火防女复仇战，取得复仇之证，这样就有10个复仇之证了，记得顺路要取得王城宝箱中的3个太阳徽章，这样太阳徽章也有10个；

③王城的BOSS这次就先杀死龙狩，变大的处刑者不强，结晶盾可以轻松搞定，胜利后取得斯摩的灵魂，拿到王器后传送到暗月神庙，装备上周目的暗月司祭戒指进入神庙结契约，解开奖杯：誓约暗月之剑。奉献10个复仇之证后得到奇迹：暗月光之剑，然后进入雾门杀掉BOSS阴之太阳。战斗开始葛温德林会在远距离发动魔法攻击我们，其中蓝色的魔法具有很强的追尾效果，最好利用场景两端的柱子避开，其发动黄色魔法的时候就是我们进攻的好机会，这种魔法追尾不强，稍微调整站位就能避开，接近后立刻锁定BOSS并使用咒术攻击。胜利后得到葛温德林的魂，调查深处的宝箱取得奇迹：月光之剑；



④传送到太阳祭坛和太阳教契约，解开奖杯：誓约太阳的战士，奉献10个太阳徽章及葛温大王的灵魂后得到奇迹：雷枪、巨雷枪、阳光之枪，接下来的流程和一周目一样，只是小隆德四王分身出现的时间缩短，战斗时最好速战速决；

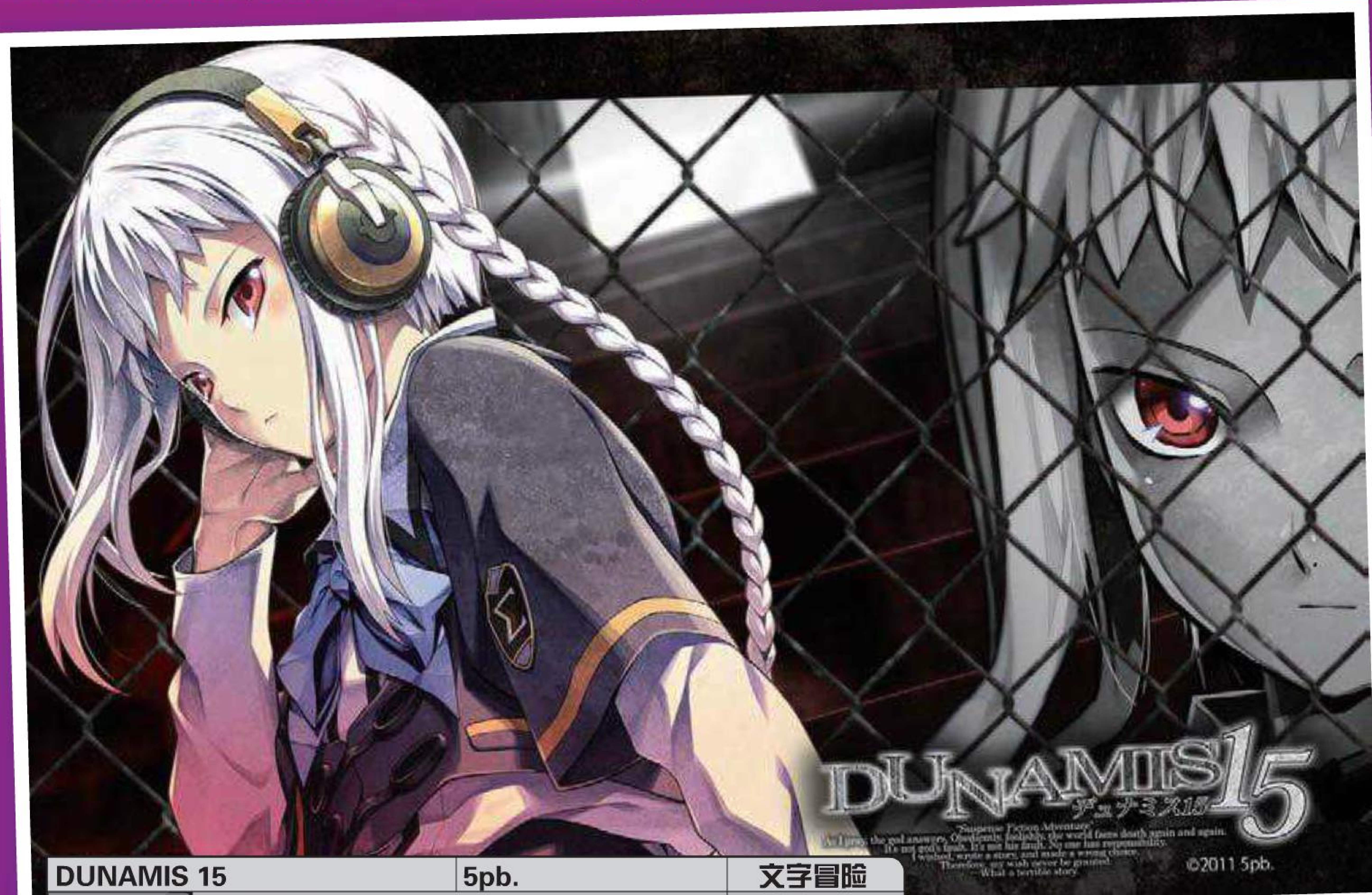
⑤在地下墓地墓王棺材前取得3个死者眼珠，然后进棺材传到墓王面前结契约，解开奖杯：墓王的手下，同时得到奇迹：墓王剑舞和奖杯武器：墓王的剑，奉献10个死者眼珠得到奇迹墓王大剑舞，同时解开奖杯：圣女的祈祷。之后以同样的打法杀掉最终BOSS后选另一结局就能拿到另外一个通关奖杯。

⑥三周目敌人只比二周目增强了10%，也就是1周目的60%，影响不大。按二周目的流程来到王城，先杀掉阴之太阳，取得他得魂后前往巨人铁匠，在这里合成奖杯武器：亚尔特留斯的大剑（圣）、葛温王大剑、克拉格的魔剑、月光蝶触角、斯摩的锤子、巨偶斧、夺魂镰刀、暗月弓、暗月锡杖、亚尔特留斯的盾，同时解锁奖杯：骑士的荣耀。注意暗月锡杖所需的杖需要击败混沌废都入侵的暗影NPC才能获得。

GAL奖杯神作集锦

文 GALL 编 胜负师 美编 一刀

GAL 游戏因为没有操作和技巧上的要求,即便不懂日语,只需对照攻略也可以轻松白金,甚至整个过程中可以看影视剧、看动画片、看小说、玩掌机,到地方选一下就行了,绝对休闲,适合那些厌倦了打打杀杀,却又想为自己多添几座白金的玩家。PS3 上的 GAL 游戏有很多都不算太神,动不动就要 20 小时左右,如果看不懂剧情,那的确会感觉有些无聊。没关系,本次要介绍的三款 GAL 神作三个白金加起来都用不了 10 小时,可以说是奖杯迷们不容错过的休闲精品,同时也适合想在短时间让自己的奖杯数量爆发一下的同学。



DUNAMIS 15	5pb.	文字冒险
DUNAMIS 15		日版
2011年9月15日	1人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄:12岁以上

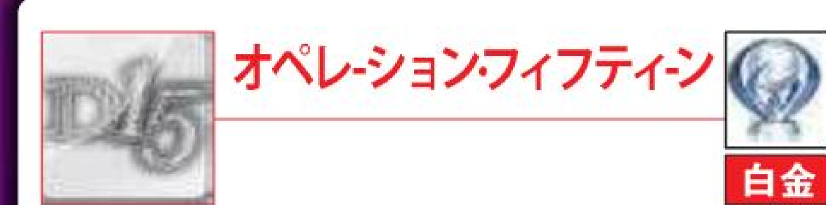
奖杯总数	24	铜杯	6	银杯	10	金杯	7	白金	1

白金难度	1/10
白金所需时间	2小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

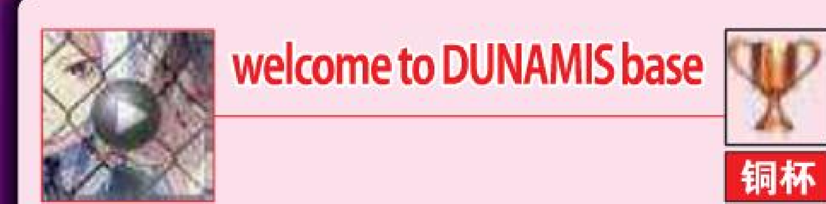
1. 一进入游戏,熟练得把光标移动到设定,把文章速度和翻页全改最高速,这应该属于奖杯迷的"条件反射"了。

2. 一开始直接按照攻略通关,要拿 TIPS 的 SAVE 一下以后拿回,流程中所有 GAME OVER 都计入游戏的完成率。这作的 S/L 速度有些慢,不然 1 小时白金都是有可能的。



オペレ-ションフィフティ-ン 白金

取得条件:获得除此之外的所有奖杯



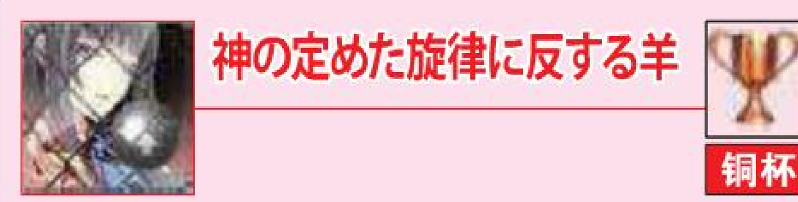
welcome to DUNAMIS base 铜杯

取得条件:游戏开始取得



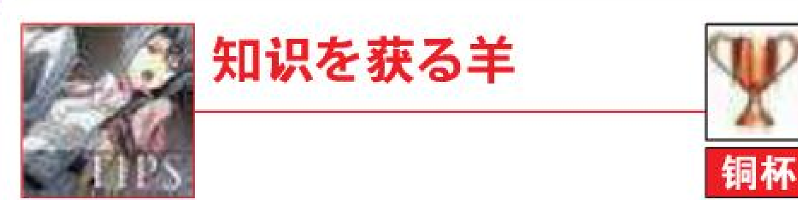
过去を振り返る哀れな羊 铜杯

取得条件:游戏开始取得



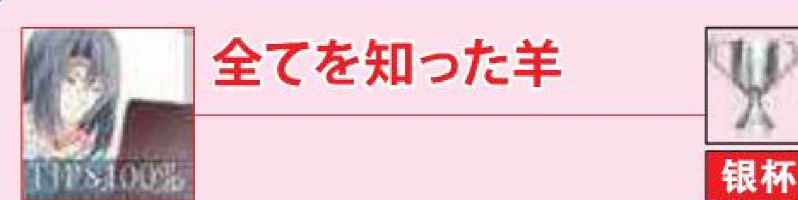
神の定めた旋律に反する羊 铜杯

取得条件:游戏开始 CONFIG 变更取得



知识を获る羊 铜杯

取得条件:第一次看 TIPS



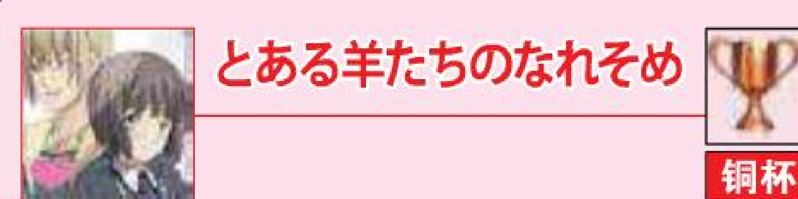
全てを知った羊 银杯

取得条件:TIPS 全看过



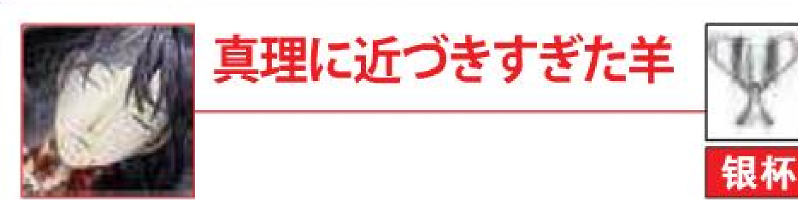
无垢な乙女に憧れる羊 铜杯

取得条件:TIPS 里的少女の日记全看过



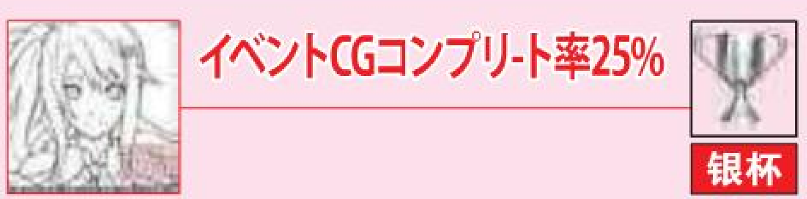
とある羊たちのなれそめ 铜杯

取得条件:TIPS 里看过七生と夏来のなれそめ



真理に近づきすぎた羊 银杯

取得条件:TIPS 里看过大辅のメッセ－ジ



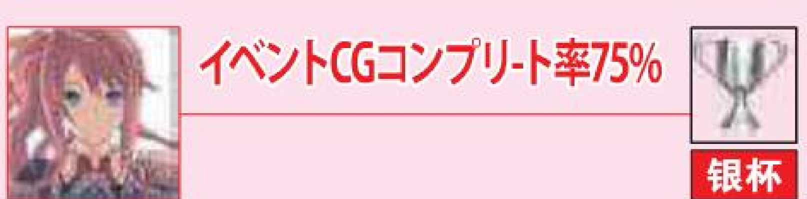
イベントCGコンプリ-ト率25% 银杯

取得条件:CG 取得 25%



イベントCGコンプリ-ト率50% 银杯

取得条件:CG 取得 50%



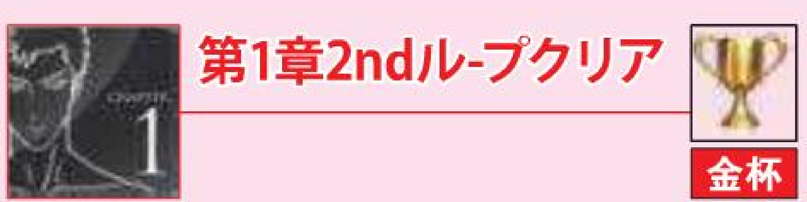
イベントCGコンプリ-ト率75% 银杯

取得条件:CG 取得 75%



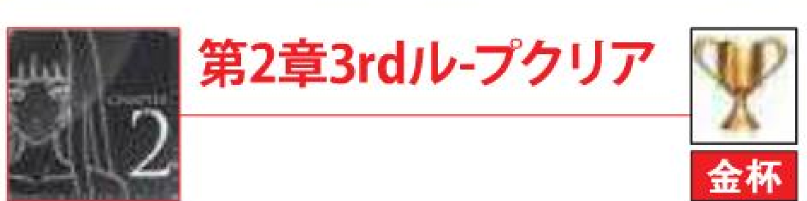
イベントCGコンプリ-ト率100% 金杯

取得条件:CG 取得 100%



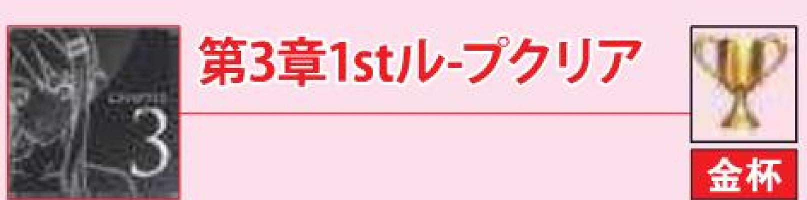
第1章2ndル-プクリア 金杯

取得条件:完成第一章



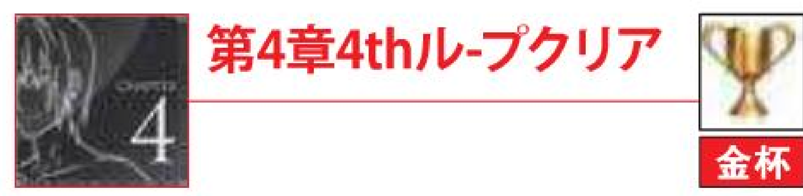
第2章3rdル-プクリア 金杯

取得条件:完成第二章



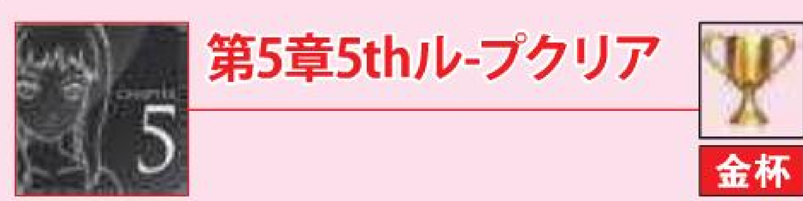
第3章1stル-プクリア 金杯

取得条件:完成第三章



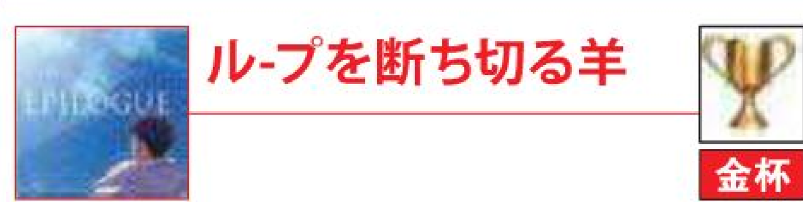
第4章4thル-プクリア 金杯

取得条件:完成第四章



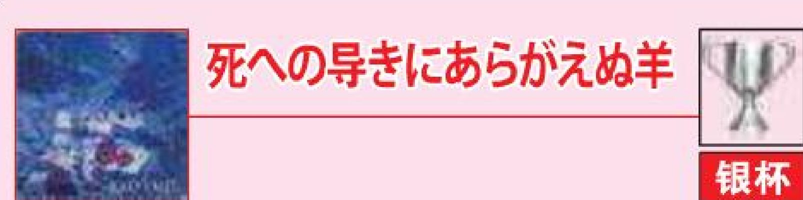
第5章5thル-プクリア 金杯

取得条件:完成第五章



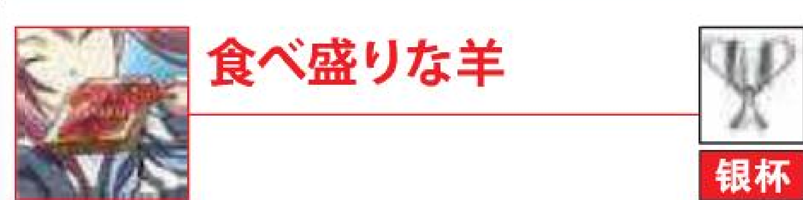
ル-プを断ち切る羊 金杯

取得条件:达成真结局



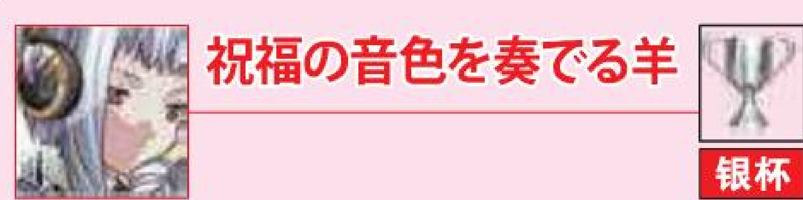
死への导きにあらがえぬ羊 银杯

取得条件:达成坏结局



食べ盛りな羊 银杯

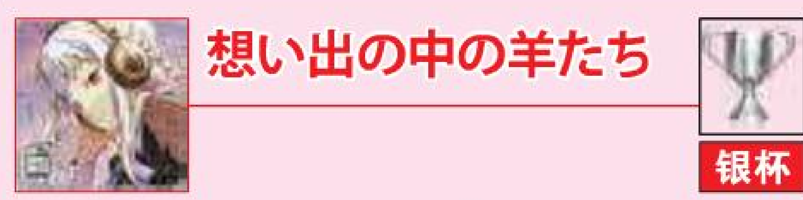
取得条件:剧情奖杯



祝福の音色を奏でる羊 银杯

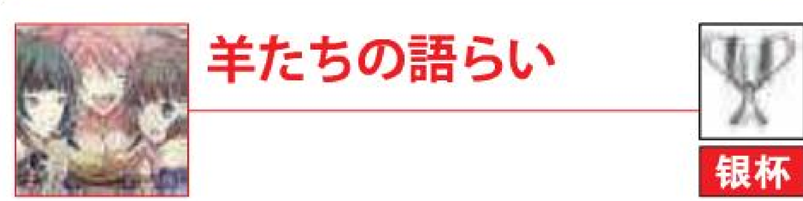
取得条件:MUSIC 全开

奖杯说明:通关后要进入一下音乐菜单才会跳奖杯。



想い出の中の羊たち 银杯

取得条件:GALLERY 全开



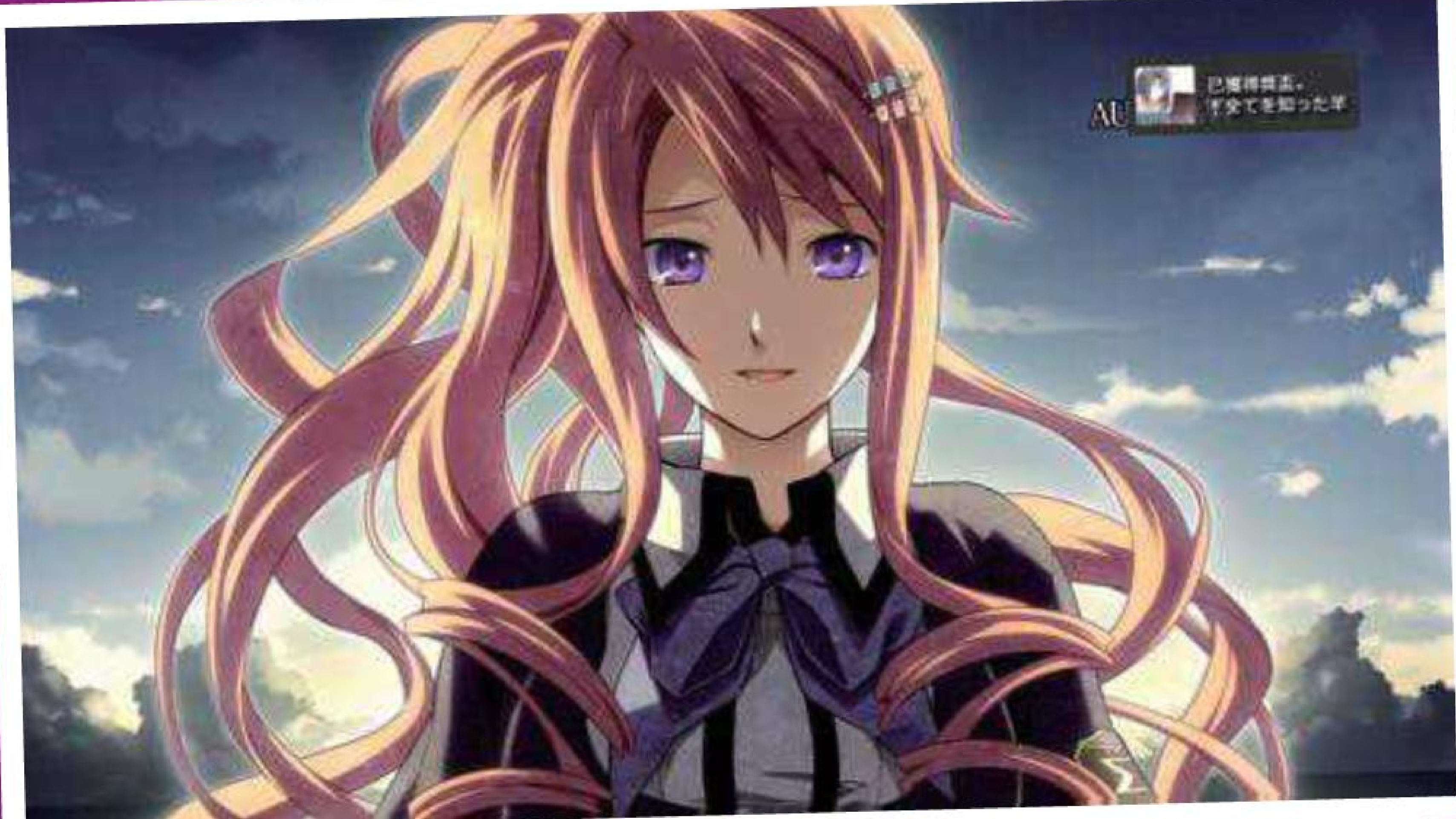
羊たちの語らい 银杯

取得条件:FREETALK 全听过

流程攻略

第一章

「カフェに行く途中で」→ある
「谜の少女」→先生に会いに来た
「海水浴」→大きさじゃない→强いて言うなら倭
「视线」→こんなところへなにしに来た?
「ある日の放课后」→なんでもない
「ふたりきりの教会」→ない
「放课后の呼び出し」→归る
「落ち着かないランチタイム」→一花のグル－プに行く
「教会と花坛」→もう少し散步する
「二度目の海」→覗く
「别れの气配」→いいんじゃないか
「男子寮での一幕」→行く
「图书馆 1」→右侧の本棚の方
「行方不明の果」→ SAVE →教会



へ行く(海岸へ行く –TIPS 回收)

「ひとりきりの世界」→ SAVE → 谛める(GAME OVER)

LOAD →谛めずに身体を动かす

「无限の廊下」→ SAVE →战う(GAME OVER)

LOAD →とにかく逃げる

「瑞希 1」→ SAVE →……眠るべきではない(GAME OVER)

LOAD →眠る

第二章

「扫除」→ SAVE →自分の部屋に弃る(学园に行く –TIPS 回收)

「女子寮大浴场」→明日の放课后に诱われる

「拒绝」→夏来のことが气になる

「カフェでの会话」→放っておくのが一番ね

「胸骚ぎのする电话」→女子寮でも浮いてる

「真实の姿」→ SAVE →逃げ出す(GAME OVER)

LOAD →大人しく寮に弃る

「东吾へのメッセ–ジ」→ SAVE →高槻くんに会いに行く(GAME OVER)

LOAD →明日のために眠る

「缲り返される惨剧」→ SAVE →高槻くんに违いない!(GAME OVER)

LOAD →わからない

第三章

「カフェでの一时」→七生を追いかける

第四章

「退屈な日常」→灯台へ行く

「すれ违う气持ち」→滨边へ行ってみる

「调查の结果は」→ひとつ下の学年に同じ名前の生徒がいる→やはり宫藤が怪しい→どの名前にも共通性がある

「そして动き出す世界」→ SAVE →行かない(GAME OVER)

LOAD →行く

「愤怒」→ SAVE →引き返す(GAME OVER)

LOAD →さらに奥へ行ってみる

SAVE →目の前のドアも开けてみる(GAME OVER)

LOAD →阶段を下りる

「瑞希との再会」→ SAVE →地下室を探る(GAME OVER)

LOAD →一阶に弃る

「绝望への入り口」→ SAVE →一旦切って走る(GAME OVER)

LOAD →このままコ–ルし续ける

第五章

「名仓」→仕方ない

「归宅」→わからない

「会话」→いいよ

「感觉」→暇だけど

「手术」→なんでもない

「转换」→ありがとう

「集合」→うつむいた

「病状」→ SAVE →それはもうやめた(GAME OVER)

LOAD →从わなきゃ

「屋上」→姿を见せて

「通信」→默って步く

「铳弹」→ SAVE →果を搜してくる(GAME OVER)

LOAD →样子を见てくる

「疑念 2」→ SAVE →别の目的があると思う

注:这里往下选,怎么选都是 BAD END,完成以下选项后从这里再开始一次,才能达成真结局

「奇迹」→ SAVE → 0! → 1!(GAME OVER)

LOAD → 0!

SAVE →梦に似ている(GAME OVER)

LOAD →夜に似ている(真结局)





凉风的追散	GN Software	文字冒险
凉风のメルト –days in the sanctuary–		日版
2011年12月15日	1人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄:12岁以上

PS3

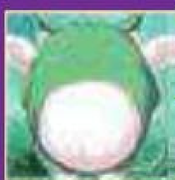
奖杯总数	12	铜杯	0	银杯	0	金杯	11	白金	1

白金难度	1/10
白金所需时间	1小时
在线奖杯	0
最少通关次数	9
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

●白金路线

1. 史上最快白金的 GAL 游戏诞生啦!没有全 CG 神马的,快进看一遍 1 小时就能白金了有木有!一开始进入环境设定,把文字的第一项文字表示速度调至"速",动作的第一项快进速度调到"速",第二项翻页改为"全文"。

2. 都搞定了就开始游戏,按一下 R1 键剧情就会自动高速快进,到了选项会停下让玩家选择。之后请按照下面最快路线,注意 S/L 即可。好好享受高速白金的快感吧!

 **オ–ルクリア**  白金

取得条件: 获得除此之外的所有奖杯

 **捺菜ル–トクリア**  金杯

取得条件: 达成捺菜结局

 **佳华ル–トクリア**  金杯

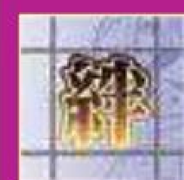
取得条件: 达成佳华结局

 **羽衣ル–トクリア**  金杯

取得条件: 达成羽衣结局

 **月音ル–トクリア**  金杯

取得条件: 达成月音结局

 **绊语り**  金杯

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



取得条件：绊语全开
奖杯说明：每通关一人就开通对应角色的绊语。



绊语り 佳华ル-トクリア 金杯
取得条件：看完佳华的绊语



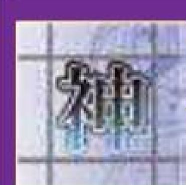
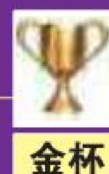
绊语り 捺菜ル-トクリア 金杯
取得条件：看完捺菜的绊语



绊语り 羽衣ル-トクリア 金杯
取得条件：看完羽衣的绊语



绊语り 月音ル-トクリア 金杯
取得条件：看完月音的绊语



神语り 金杯
取得条件：神语出现
奖杯说明：先将4个角色的绊语都看完就会出现神语。



凉ル-トクリア 金杯
取得条件：达成凉结局
奖杯说明：神语看一遍

●最速攻略

捺菜を放ってはおけない
もう少し我慢してくれ
街に食べに行く
今日は谛める

ラブシ－ンでも演じてみるか?
月音先辈と一绪に行く
※SAVE1
一绪に买いに行く
※SAVE2
捺菜を探す
これくらいなんでもないさ
砂でお城を作ることだな
捺菜 END（绊语捺菜开放）

※LOAD2
佳华を探す
これくらいなんでもないさ
佳华 END（绊语佳华开放）

※LOAD2
羽衣ちゃんを探す
病院に行く
羽衣 END（绊语羽衣开放）

※LOAD1
断固として拒否する
月音先辈を探す
病院に行く
月音END(绊语月音开放)





水月贰	GN Software	文字冒险
水月贰		日版
2011年12月22日	1人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

奖杯总数	37	铜杯	24	银杯	8	金杯	4	白金	1

白金难度	1/10
白金所需时间	5小时
在线奖杯	0
最少通关次数	17
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

●白金路线

1. 一开始到设定那里把文字速度拉到最快，翻页改为全，之后正式开始。

2. 这个 GAL 由于有 17 个结局，因此要分 5 个部分慢慢搞，对着攻略部分注意 S/L。全 CG 神马的不用去 CG 那里看，一集齐就自动跳奖杯。



水守町の语り部 白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯



CGコレクタ- 金杯
取得条件：全CG达成



REPLAYコレクタ- 金杯
取得条件：全REPLAY达成



MUSICコレクタ- 金杯
取得条件：全MUSIC达成

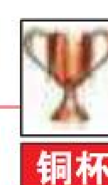


プロロ-グ 金杯

取得条件：游戏开始



1日目 铜杯
取得条件：开始1日目

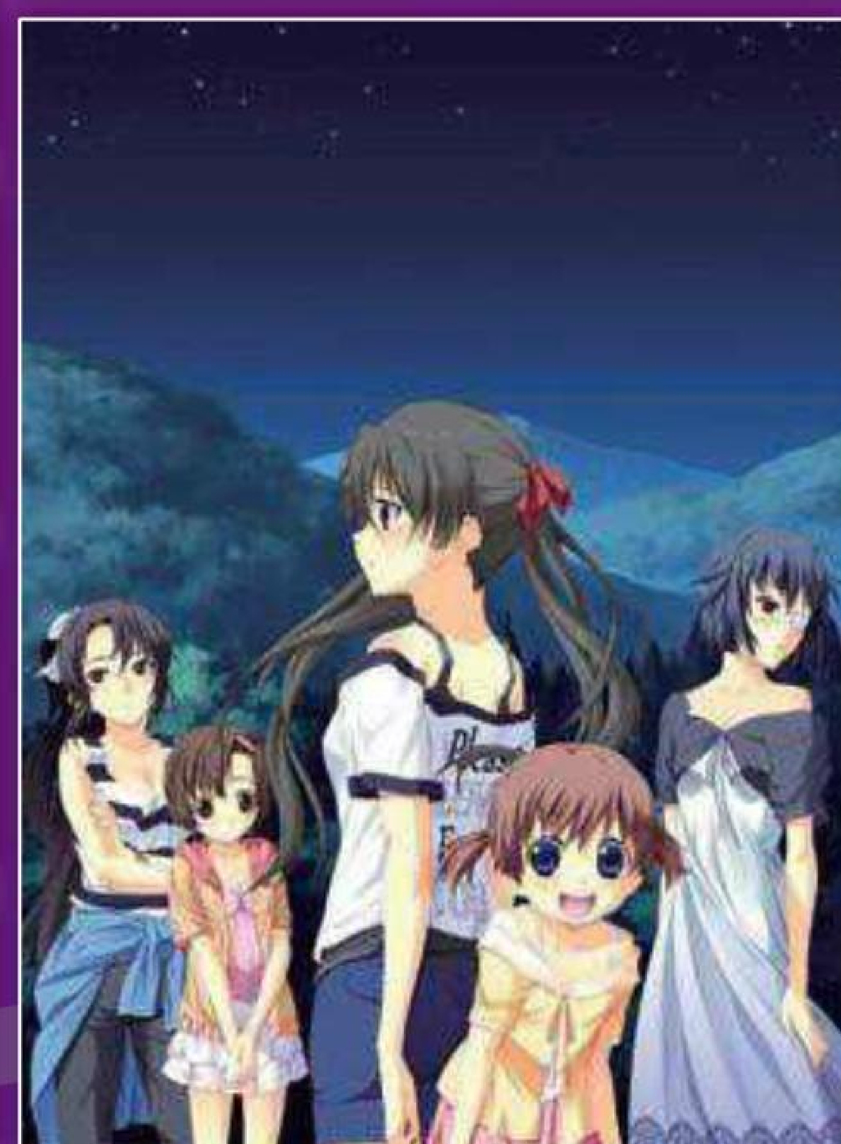


2日目 铜杯
取得条件：开始2日目



3日目 铜杯
取得条件：开始3日目



4日目 铜杯
取得条件：开始4日目





5日目
铜杯
取得条件：开始5日目

6日目
铜杯
取得条件：开始6日目

7日目
铜杯
取得条件：开始7日目

8日目
铜杯
取得条件：开始8日目

エンディングコンプリ-ト
金杯
取得条件：全结局达成

いつかまた逢える日に…
银杯
取得条件：达成结局「いつかまた逢える日に…」

一绪に步こう
银杯
取得条件：达成结局「一绪に步こう」

これからずっと…
银杯
取得条件：达成结局「これからずっと…」

いつか出逢う日まで
银杯
取得条件：达成结局「いつか出逢う日まで」

いつまでも仲良く
银杯
取得条件：达成结局「いつまでも仲良く」

咲姬と新たな关系
银杯
取得条件：达成结局「咲姬と新たな关系」

咲姬との偽りの日常
铜杯
取得条件：达成结局「咲姬との偽りの日常」

居なくなる姊妹
铜杯
取得条件：达成结局「居なくなる姊妹」

ちさととの日々
铜杯
取得条件：达成结局「ちさととの日々」

祭囃子
铜杯
取得条件：达成结局「祭囃子」

谢罪の日々
铜杯
取得条件：达成结局「谢罪の日々」

旅立った二人
铜杯
取得条件：达成结局「旅立った二人」

偽りの平稳
铜杯
取得条件：达成结局「偽りの平稳」

甘美な世界
铜杯
取得条件：达成结局「甘美な世界」

一つの结末
铜杯
取得条件：达成结局「一つの结末」

平凡な日常へ
银杯
取得条件：达成结局「平凡な日常へ」

And You
铜杯
取得条件：观看职员表

あたしとのやくそくおぼえてる
铜杯
取得条件：2周目开始

续きから
铜杯
取得条件：LOAD一次

通りゃんせ
铜杯
取得条件：观看最后结局动画

水月 贰
铜杯
取得条件：LOAD一次

后悔しない？
铜杯
取得条件：选择任意选项

●角色攻略

天羽日向

先辈に话す
见学を许可する
违うと否定する
柔らかい方がいい
布団をめくり上げる
お愿いを断る
勉强を教える
日向に同行をお愿いする
肉を买いに行く
日向でいい
恋人の守矢だよ
ちさとを励ます
明后日で约束する
麻巳
别に心配してない
※SAVE1
真ん中のくじ
三番手
待ったをかける
何か力になるべきだろうか
勉强会に参加しない
日向のことが气になったから
おとなしく出て行く

【日向路线】

真相を知りたい
日向たちを捜しにいく
景一に电话してみる
手を合わせる
异变の话をする
そんなはずはない
气になる
やっぱり谛めずに、日向たち搜しにいく
忘れられない
他の谁かだった……
※SAVE2
忘れない
何か心配事があるのかな?
※SAVE3
それより、谁かいないような
约束をしていた?
いつかまた逢える日に…（日向END2）

※LOAD3
焼くだけ食べてやる……
约束をしていた?
再会（日向 END1）

※LOAD1
右のくじ
一番手
待ったをかける
勉强会に参加しない
小宵ちゃんの行方を闻く
このままでいる
このままここにいる
平凡な日常へ（END）

※LOAD2
忘れる
早く本调子に弃って欲しい
もう、结构……
约束はしていなかった?
居なくなる姊妹（END）

天羽 小宵

先辈に话す
见学を许可する
违うと否定する
柔らかい方がいい
布団をめくり上げる
お愿いを引き受ける
ぜひ闻きたいこと
日向に同行をお愿いする
野菜を买いに行く
日向でいい
お兄ちゃんだよ
ちさとを励ます

明后日以外でお愿いする
七叶
もちろん心配だ
真ん中のくじ
三番手
待ったをかける
勉强会に参加しない
小宵ちゃんの行方を闻く
このままでいる
おとなしく出て行く

【小宵路线】

※SAVE1
话さない
なんてことをしてしまったんだ
もう少し布团の中にいる
祠の神様に助けを求める
今は部活中だから……
※SAVE2
景一に连络をする
さすがにそれは悪い
车を出してもらう
祠を见る
景一に电话をする
怖い
それでいい
もちろん、大欢迎する
ホットケ－キ?
冗谈はやめてよ
一应、声をかける
はい、气をつけます
※SAVE3
飞び出す
※SAVE4
飞び出す
いつか出逢う日まで(小宵 END2)

※LOAD4
飞び出す
小宵ちゃんに手を伸ばす
いつまでも仲良く(小宵 END1)

LOAD1
话す
仕方がないじゃないか
起きる
桃子ちゃんに助けを求める
今は部活中だから……
南武さんに连络をする
さすがにそれは悪い
车を出してもらう
展望台の花束を见る
咲姫に电话をする
怖い
それでいい
※SAVE5
う－ん、どうしよう?
何か冷たいもの
でも、咲姫は咲姫だろ
お祖母さんの心配をする
はい、气をつけます
飞び出す
谢罪の日々(END)

※LOAD5
もちろん、大欢迎する
ホットケ－キ?
冗谈はやめてよ
一应、声をかける
はい、气をつけます
飞び出す
旅立った二人(END)

※LOAD2
结城さんに连络をする
お愿いする
やめておく
祠を见る
水泳部に颜を出す
怖くない
それではよくない
ちさととの日々(END)

※LOAD3
逃げ出す
祭囃子(END)

南武咲姫

先辈に话さない
见学を许可する
そうだと肯定する
正直どうでもいい
そっとしておく
お愿いを断る
だが、断る
日向に同行をお愿いする
野菜を买いに行く
日向でいい
恋人の守矢だよ
ちさとを励ます
明后日以外でお愿いする
七叶
もちろん心配だ
右のくじ
一番手
后押しする
别に悪くはない
勉强会に参加する
日本史
おとなしく出て行く

【咲姫路线】

そういう事は考えない
特别な人だよ
麻巳の判断で决めてほしい
ちさとと一绪に食べない
手伝ってもらう
どちらでもない
キスしない
全部……かな
咲姫と新たな关系(咲姫 END)

小野寺 麻巳

先辈に话す
见学を许可する
违うと否定する
柔らかい方がいい
布团をめくり上げる
お愿いを引き受ける
ぜひ闻きたいこと
日向に同行をお愿いする
野菜を买いに行く
日向でいい
お兄ちゃんだよ
ちさとに谢る
麻巳
もちろん心配だ
右のくじ
一番手
待ったをかける
勉强会に参加する
その人のために死ぬ
日本史
このままここにいる

【麻巳路线】

とりあえず谢る
何のことだろう
それもそうか
※SAVE1
承诺する
绮丽だと思った
呼ぶ
传言はない
※SAVE2
可爱らしさを感じた
事情を闻く
诱ってみる
どっちもどっちだ
※SAVE3
诱わない
一绪に步こう(麻巳 END2)
※LOAD3
もう一度诱う
これからずっと…(麻巳 END1)

※LOAD1
断る
怖いと思った
呼ばない
元气だと言ってほしい
伪りの平稳(END)

※LOAD2
いつもの怖さを感じた
默ってよう
谛める
小野寺先辈が原因だ
诱わない
一つの结末(END)

BAD END 回收

先辈に话さない
※SAVE
见学を许可しない
违うと否定する
正直どうでもいい
そっとしておく
お愿いを断る
勉强を教える
一人で买いに行く
和の方がいい
小宵だよ
ちさとを励ます
明后日で约束する
和
别に心配してない
真ん中のくじ
三番手
后押しする
それでも先辈しかいない
勉强会に参加しない
散步で立ち寄っただけ
おとなしく出て行く

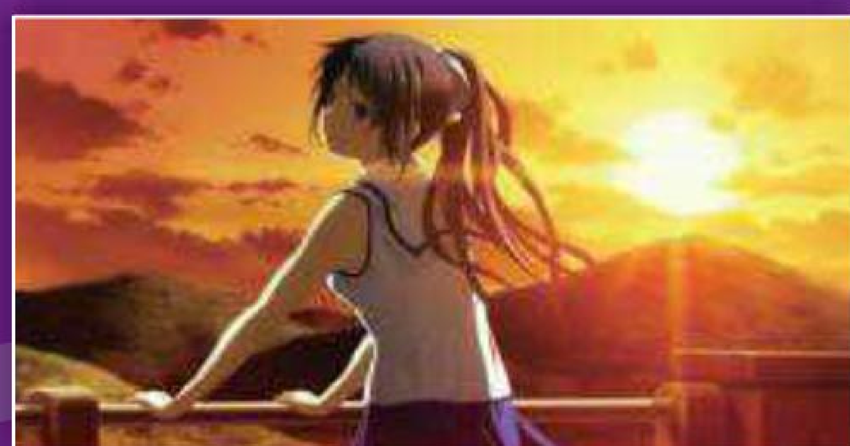
【日向路线】

……考えたくない
和の看病へ早めに家に归る
警察に电话してみる
见なかったことにする
异变の话をしない
……梦だったのかもしれない
堤さんのところに行く
忘れてしまうべき
やっぱり咲姫たちだったはずだ
忘れる
早く本调子に弃って欲しい
もう、结构……
约束をしていた?
咲姫との伪りの日常(END)

※LOAD
见学を许可する
违うと否定する
正直どうでもいい
そっとしておく
お愿いを引き受ける
どうでもいいこと
一人で买いに行く
和の方がいい
小宵だよ
ちさとに谢る
麻巳
别に心配してない
右のくじ
一番手
待ったをかける
勉强会に参加しない
その人のために战う
今朝いなかったことを闻く
どいてもらう
おとなしく出て行く

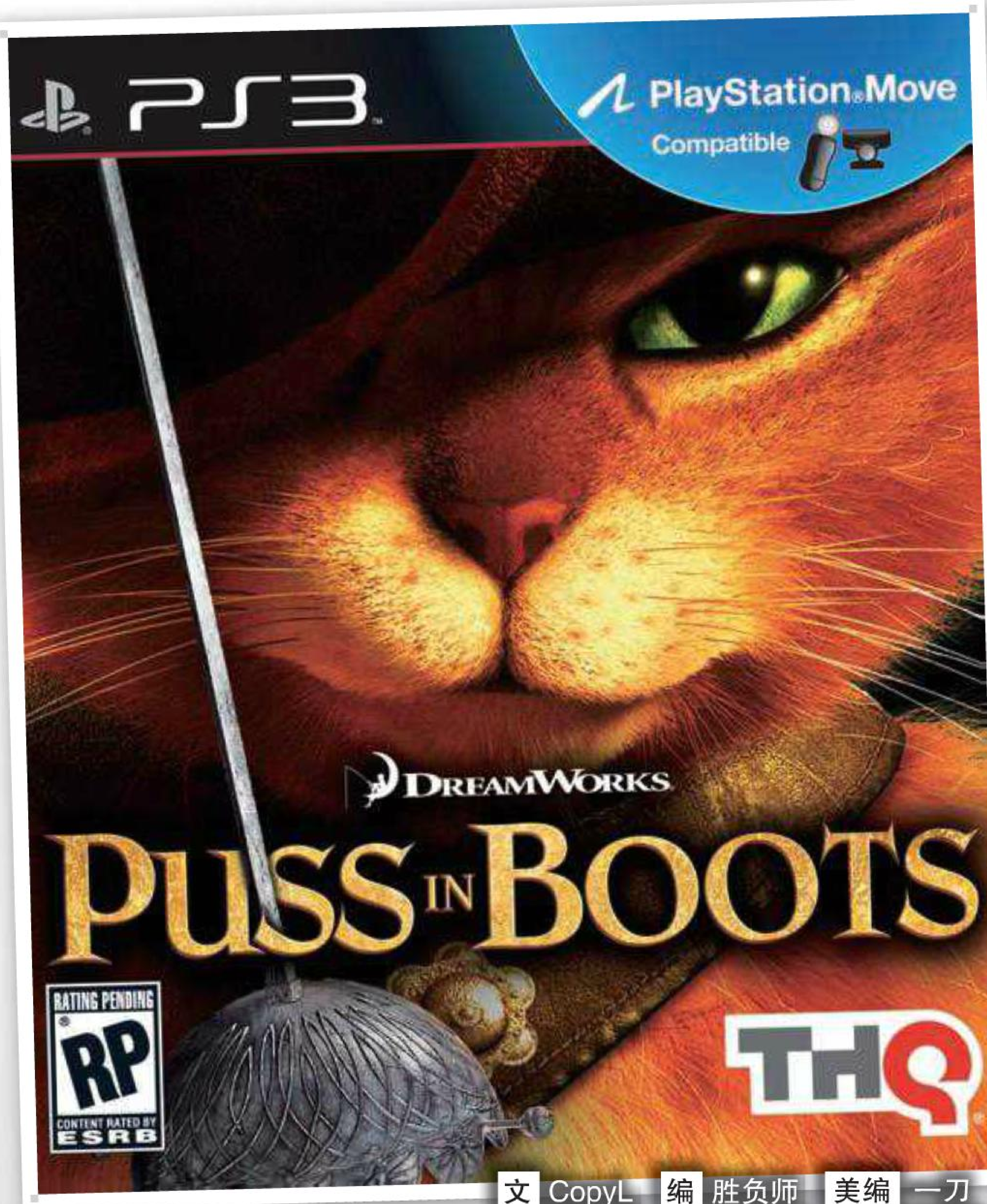
【麻巳路线】

理由を讯ねる
忘れられない
それもそうか
承诺する
绮丽だと思った
呼ぶ
元气だと言ってほしい
いつもの怖さを感じた
默ってよう
谛める
小野寺先辈が原因だ
诱わない
甘美な世界(END)



信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

穿靴子的猫就是《怪物史瑞克》里经常装萌的那只小猫，因为他具有很高的人气，梦工场干脆为他专门拍了一部动画，风格和《史瑞克》可谓一脉相承，素质不俗。同名游戏和THQ的其他动漫影视改编游戏一样，属于奖杯迷难以抗拒的奖杯神作，几个小时轻松休闲的游戏过程之后，便可收获一座白金奖杯，何乐而不为？



文 CopyL　编 胜负师　美编 一刀

穿靴子的猫	THQ	动作
PS3 Puss in Boots		美版
2011年10月25日	1~2人	59.99美元
对应PS MOVE		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	40	铜杯	20	银杯	16	金杯	3	白金	1

●白金路线

1. 本作是一款“轨道”游戏，游戏方式还比较有趣，虽然对应MOVE，但用普通手柄一样可以玩，笔者白金过程中完全没用过MOVE。游戏有按键BUG，使用亚版主机玩本作时所有的圈键和叉键提示相反，遇到QTE时要特别注意，可按START暂停来保证正确率。

2. 先玩一遍故事模式，这一遍以熟悉流程和陷阱的位置为主，没能达成金牌也不要紧，可以通关后再补。

3. 在第1、3、8、9这四关的战斗中多转转视角，尽量收集金蛋和通缉令，如果遗漏了最好记一下。

4. 所有关卡都达成金牌评价，补完所有收集和特殊条件类的奖杯。

5. 达成挑战模式四种迷你游戏的目标分数，白金到手。

白金难度	2/10
白金所需时间	5小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	按键BUG
硬件需要	无



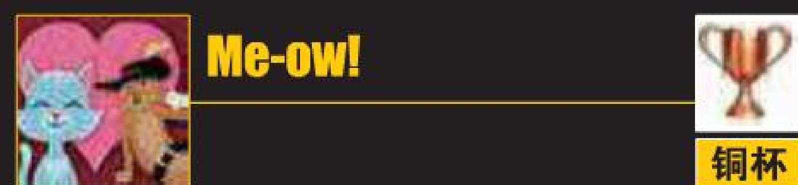
The Cat's Whiskers　白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯



I Thirst for Leche　铜杯

取得条件：完成第一关



Me-ow!　铜杯

取得条件：完成一次吉他调情



En Garde　铜杯

取得条件：打败第一关BOSS



Check me Out　铜杯

取得条件：完成第二关



Born With Cat-Like Moves　铜杯

取得条件：完成第三关



Nice Moves, Senor　铜杯

取得条件：完成第四关

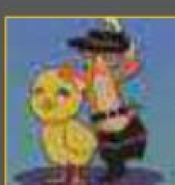
Stage Complete　铜杯

取得条件：完成第五关

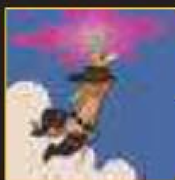
I Flirt with Danger　铜杯

取得条件：在第五关成功让小猪入睡

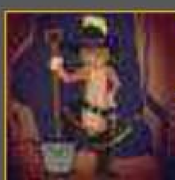
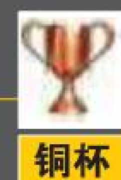
Wild Goose Chased　铜杯

取得条件：完成第六关

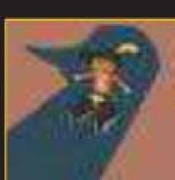
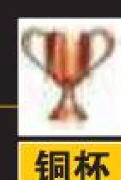
Conquistador of the clouds　铜杯

取得条件：完成第七关

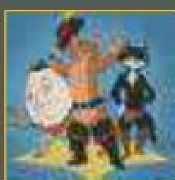
This Cat is En Fuego　铜杯

取得条件：完成第八关

Danger is My Game　铜杯

取得条件：完成第九关

All I need are the boots, baby!　金杯

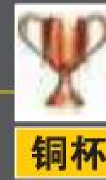
取得条件：游戏通关

Always Land on my Feet　铜杯

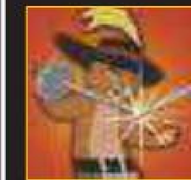
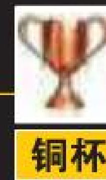
取得条件：完成一次三个回合的多人模式

奖杯说明：一个手柄就可以玩多人模式，进入挑战模菜单点一下最左边的单人游戏就能出现Multiplay，最右边选3轮来个最省时省力的模仿关就OK。

Adios, Amigo　铜杯

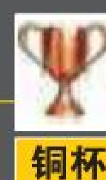
取得条件：将一个敌人踢入陷阱

Ole!　铜杯

取得条件：防御一次攻击

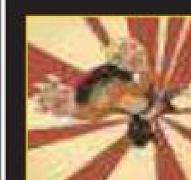
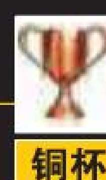
奖杯说明：敌人攻击时配合方向推右摇杆。

Touche!　铜杯

取得条件：格挡一次攻击

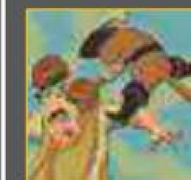
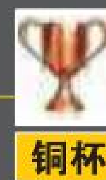
奖杯说明：敌人攻击瞬间挥剑格挡。

Scratch That　铜杯

取得条件：使用一次爪子攻击

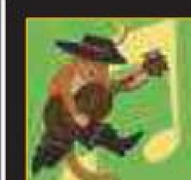
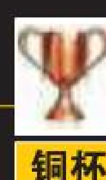
奖杯说明：爪子标志亮了后按三角键发动，之后左右摇杆不对称摇。

Pet Peeved　铜杯

取得条件：用一次吉他攻击打倒3个敌人

奖杯说明：被3人包围时再使用吉他，在没有陷阱时这是战斗拿高分的诀窍，一次拿7500分的奖励分，务必掌握。

Virtuoso　铜杯

取得条件：演奏每首吉他曲子

奖杯说明：战斗时注意场景周围，大部分场景中都摆有吉他，把敌人踢过去拿到后右下方图标点亮，然后按方块键就





能发动，相当于必杀。通关前就能拿到这个杯。



These Eyes Tell No Lies
金杯

取得条件：使用过所有种类的陷阱

奖杯说明：这是游戏中最麻烦的奖杯，到处都有的水桶、坠落、南瓜架、水井这此就不说了，每关都有独特的陷阱需要特别注意——

第1关：钢琴、窗户、鹿头、大鱼；

第3关：干草堆、刑具、渔网（登上船后第一波敌人偏左）、圈套（同一波敌人右侧）；

第8关：仙人掌、石堆、采矿车（矿山里第1个战斗场景）、架子（矿山里第2个战斗场景中间）、篝火（逃出后第2波敌人）、树上的蜂巢；

第9关：九齿钉耙、巨鹅。



Holy Frijoles
银杯

取得条件：用吉他累计打倒20个敌人



Looking Sharp
银杯

取得条件：用爪子累计打倒10个敌人



Over Easy
银杯

取得条件：收集9个金蛋

奖杯说明：有四个关卡中有金蛋，凡是发光的箱子都要留意一下，把敌人踢过去拿。第1关2个，第3关3个，第8关3个，第9关1个。



Pray For Mercy
银杯

取得条件：收集9张通缉令

奖杯说明：一样是把敌人踢过去取得，最容易漏的是船的最后一场战斗，场景比较暗。第1关2个，第3关3个，第8关3个，第9关1个。



Light on my Feet
银杯

取得条件：故事模式中不被发现完美完成一次潜行

奖杯说明：第2关金牌条件。



Copycat
银杯

取得条件：完美完成1次躲猫猫

奖杯说明：完成QTE就能摆出掩体的造型隐蔽自己。



Well Balanced
银杯

取得条件：完美1次走绳道

奖杯说明：在绳索上完全不晃动通过，方向微调就行了，不要输入太猛。



Feisty Feline
银杯

取得条件：迷你游戏Market Mayhem达到目标分数



Purrfecto
银杯

取得条件：迷你游戏Barrel Barrage达到目标分数



Viva Gato!
银杯

取得条件：迷你游戏Shape It Up达到目标分数



Real Cats Wear Boots
银杯

取得条件：迷你游戏Bandit Boot达到目标分数

奖杯说明：前三个迷你游戏要求很低，非常简单。第四个要注意有篝火的场地中要先把敌人踢入水桶把火熄灭，打到第5关时就能赚到1000分了。



Such Moves, Such Handsomeness
银杯

取得条件：第7关两阶段都得到Perfect评价

奖杯说明：这关想拿完美评价的话，需要全程按住R1加速，障碍物顶多只能碰一两次，钱币如果没把握的话可以少拿一起，以不受伤优先。



Don't Desert Me
银杯

取得条件：第5关开头跑路部分快速完成得到perfect评价



Care to Dance-Fight?
银杯

取得条件：在第4关斗舞时不失误达成Perfect评价

奖杯说明：这也是此关的金牌条件。



Purrrrrfect Score
银杯

取得条件：在3次弹吉他调情时都拿到Perfect评价

奖杯说明：分别在1、6、8关，方块键按快一点就行了，很简单。



Swashbuckler
铜杯

取得条件：全关卡获得铜牌



Hero
银杯

取得条件：全关卡获得银牌



Legendary
金杯

取得条件：全关卡获得金牌

奖杯说明：大部分关卡拿金牌都不难，只需注意以下几点——战斗时尽量不要被击中，把每一个敌人踢到陷阱处，但不要反复使用同一个陷阱，这样拿不到奖励分。拿到吉他不要急着用掉，在陷阱用光或者等敌人把主角包围后再用，一箭三雕！潜行、躲猫猫、躲避等小游戏尽量追求完美，潜行不仅是要不被发现还要追求速度（不断左右摇杆不对称上下摇）。比较难拿金牌的是第2大关的3个小关——

5.The Stagecoach Robbery

开头跑路必须拿Perfect，跑路的时候可以撞或砍仙人掌、杂物、木箱等东西，有钱币可拿，有时金牌就是差这几千。登上马车后哄小猪睡觉也必须Perfect，摇的时候幅度要大一点，慢而匀速，3次哄小猪成功可以拿到11000。最麻烦的是被拖着跑的部分，胖子的炸弹会扬起沙土阻碍视线。路上还有很多不起眼的障碍物都会影响完成度，多试两次熟悉线路，要追求Perfect的10000分很难，以Great为目标就可以了。大概是血量在一半以上，躲避攻击的同时尽可能多拿金币，完全是可以达到金牌要求的。这段完成的时候就要确保分数上到44000，因为最后一段拿豆子是没分数的。

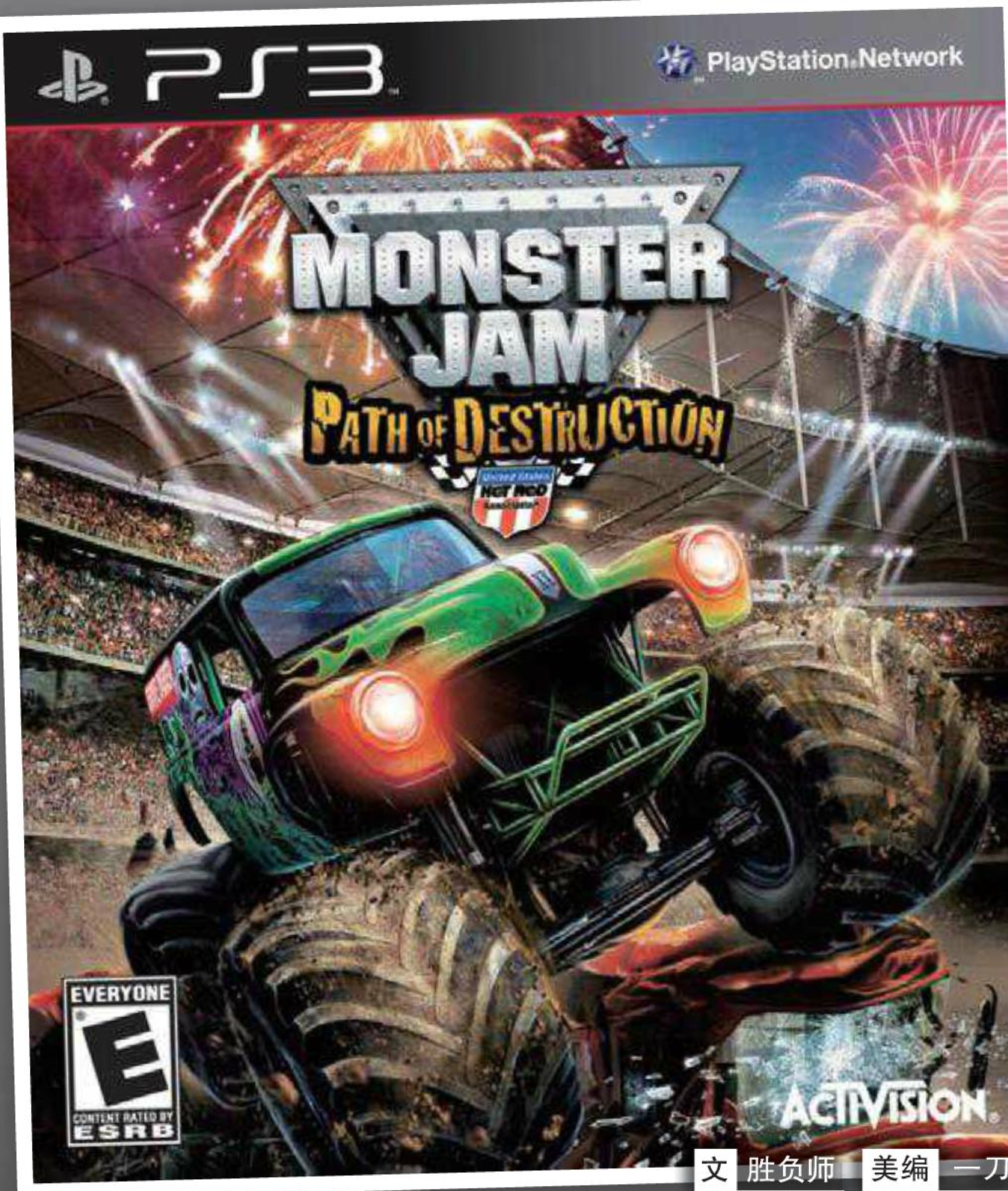
6.The Giant's Castle

这一关以稳为主，不要碰到花的毒气，走绳道尽量争取Perfect，要特别说明的是5次以上的连跳是有特别加分的，这关有2个地方可以达成，不要遗漏，否则很难金牌。

7.The Beanstalk

最麻烦的一关，按住R1放低重心可以提高速度，要Perfect必须时刻保持低弯腰状态，又要注意躲避障碍物而且还要多拿金币，金牌要求74000分左右，努力吧！





文 胜负师 美编 一刀

怪物卡车嘉年华 毁灭之路	Activision	竞速
Monster Jam: Path of Destruction		美版
2010年11月9日	1~4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

PS3

奖杯总数	44	铜杯	29	银杯	11	金杯	3	白金	1

《怪物卡车嘉年华 毁灭之路》是一款以大脚车为主题的赛车游戏，游戏不单有传统的竞速成分，还有特技要素，加上火爆的音乐和观众的欢呼声，让喜欢越野运动的玩家可以过足瘾。自定义组装赛车的部分做得比较有趣(比较可以给车子装上猪鼻、猫儿、狗尾什么的)，展现了大脚车文化独特的一面。虽说大脚车不太容易控制，但本作的难度设置比较低，外加全单机、耗时少，俨然是一款奖杯神作，即便不是奖杯迷，也不妨一试。

●白金路线

1. 本作虽然有多人模式，但所有奖杯都只需要在第一个模式中取得。玩此游戏的第一步恐怕要先适应一下大脚车驾驶时那怪异的手感，再加上地形因素，车子很容易失控、侧翻或是底儿朝天。侧翻还好补救，底儿朝天或是感觉调整太花时间时应果断按下SELECT键让车子复位，虽然会因此扣掉50分，但是却能够赢得宝贵的时间。

2. 我们的目标是全部比赛都获得金牌，但有一个奖杯需要获取20个HARD难度比赛的金牌，因此在熟悉系统后，还是尽量都选HARD难度进行游戏，开始阶段的赛事难度低，要拿金牌也相对容易。当然，如果被一两个HARD金牌标准卡住了，也可以果断放弃，改成EASY难度先过关再说。等20个HARD金牌入手，就可以全程EASY了。

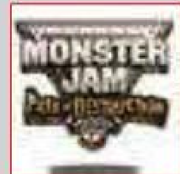
3. 游戏过程中需要注意"连续取得三个金牌"和"20场比赛不换车"这两个奖杯，参看攻略中的提示，尽早完成，以免遗漏。

4. 全金之后应该还有一些特殊条件类的奖杯需要补完，有针对性地选关完成即可。最麻烦的是刷250次BIG SAVE，不过有了攻略中提到的方法可以大大节省时间。

白金难度	2/10
白金所需时间	8小时
以上在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

 **Grand Slam**  白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

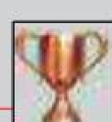
 **Welcome to Monster Jam!**  铜杯

取得条件：完成教学模式

 **Bling**  铜杯

取得条件：给一辆大脚车装备配件

奖杯说明：在车库里按L1或R1键，选择CUSTOM MONSTER TRUCKS，然后按□键便可创造个性化的大脚车。

 **Speed Demon**  铜杯

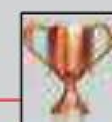
取得条件：在一场Circuit Racing赛事中取得金牌

奖杯说明：最普通的赛车，要开两圈，共四辆车参赛，金牌要求是取得第一名。

 **Piston Popper**  铜杯

取得条件：在一场Stadium Racing赛事中取得金牌

奖杯说明：两辆车在两条构造和长度相同的赛道中进行单挑，由于赛道很短，一场比赛往往只需要十来秒就能分出胜负，玩家需要连胜两局才能获得金牌。由于这种比赛耗时短，便于重试，推荐HARD难度金牌可在此类比赛中多赚一些。

 **Crowd Pleaser**  铜杯

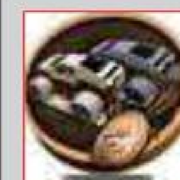
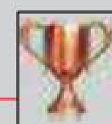
取得条件：在一场Freestyle赛事中取得金牌

奖杯说明：在规定时间内完成各种特技动作，评分标准是腾空每次得1分，满分5分；完成特技动作每个得1分，满分15分；特技动作的丰富性满分10分；破坏一定数量的目标物满分10分；限定时间内没有按过SELECT键复位可得30秒奖励和5分附加分，奖励的30秒内复位每次减1分。总计45分，金牌都是要超过一定的分数，下文有高分的取得方法可供参考。

 **Time is on my side**  铜杯

取得条件：在一场Time Crunch赛事中取得金牌

奖杯说明：单人赛事，在赛道上只开一圈，一路上会有不少的三角标志，每触碰一个可增加2秒。最后剩余时间高于标准时间便可取得金牌。此类比赛的时间一般都还比较宽裕，在斜坡跳跃处可稍稍放慢速度，以免失控。三角标志尽量都吃到，金牌应该还是很轻松的。

 **Shake and Bake**  铜杯

取得条件：在一场Team Racing赛事中取得金牌

奖杯说明：与一名NPC组队迎战另外两个电脑对手。这回需要跑三圈，每一圈第一个冲线的可获10分，第二位获8分，以同队二人总共6次冲线的总积分来论胜负。其实只要自己三圈都开第一，就一定可以获胜。

 **Gate Crusher**  铜杯

取得条件：在一场Gate Rush赛事中取得金牌

奖杯说明：比赛场地是特技赛场，但是规则又与Time Crunch接近，需要去吃三角标志，同样是吃一个加2秒。这回的三角标志会有一个总数量，一般是十来个，每触碰一个才会出现下一个。金牌的要决在于背版，熟悉下一个三角的出现位置便可事半功倍。有失误时不必费力气调整，果断复位可能还更快一点儿。

 **Fast Learner**  铜杯

取得条件：在一场Stunt Challenge赛事中取得金牌

奖杯说明：在规则时间内完成特定特技动作的比赛，由于本作中大部分的特技动作没有100%必出的方法，有一定的随机性。更麻烦的是要求做的特技也没个提示说明，需要玩家自行摸索。这里说一下特技挑战各关的要求吧，也让各位有个努力的方向，部分特技的操作方法参看下文。

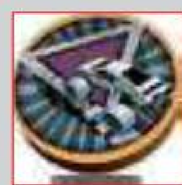


1.以最快的速度撞到对面版边。
2.只是限时内跑完全程即可。
3.各做两个原地旋转和带氮气加速的原地旋转，知道操作方法就很简单。
4.三种特技各做一个，两个后轮支撑在静止时方向后+L1+R2一起按，把车头抬起来就能做到；落地时双后轮支撑比较讲技巧，要车子竖直落地时按L1键加速，保持后轮支撑状态；空中直立需要大跳跃，在空中不要一个劲地拉后，保持直立一小会儿就可以了。
5.完成两个前轮支撑的特技，多利用L2让车前轮着地时没有动力，比较容易实现。
6.完成一个POGO，这个动作就是腾空落地时两个后轮同时着地，车子会弹起来一下，运气好三秒钟就能完成。
7.完成一个后空翻，关键在于跳起的方向要直，顺势拉后便能轻松完成。
8.完成一个空中的横向翻滚，这次起跳时要刻意与斜坡有个夹角，大概斜45度左右，跳起还是拉后，顺利的话依然可以数秒完成。




Gearhead
铜杯

取得条件：自定义超过5辆大脚车
奖杯说明：随便改装5辆车便可，可与其他改装相关奖杯集中取得。




Training Wheels
铜杯

取得条件：升至5级




Gas tank is half full
铜杯

取得条件：升至10级




Heartbreak Hill
铜杯

取得条件：升至15级



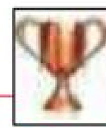

Beastmaster
铜杯

取得条件：升至20级
奖杯说明：各种赛事和要素都是随等级上升开始的，升级速度比想像中的要快，就算选经验值相对较少的EASY难度，在通关前一般都能升至20级满级。




Sweep
铜杯

取得条件：连续3场赛车均取得金牌
奖杯说明：这个要注意一下，最好能早一点拿到，以免夜长梦多。表现不佳中途RESTART是可以的，没达到金牌标准在评价画面按○键重来也OK，但不要在评价画面按×键，这样的话成绩就会被计入。

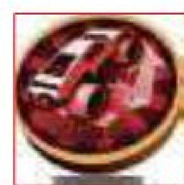
Defy Authority
铜杯

取得条件：在任意两辆冠军大脚车的主场赛事中击败他们
奖杯说明：冠军大脚车出场时有动画，这算是剧情奖杯。




Can't be Stopped!
铜杯

取得条件：累计完成200次Big Save
奖杯说明：Big Save的意思是当车子处于侧翻等危险状态时，利用操作或是地形又把车子搞正过来，出现Big Save的字样就算成功了一次。由于Big Save的判定比较古怪，正常游戏刷至全赛事全金牌时，应该也只是无意中使出了50次左右的Big Save，离200次还很远，这也应该是游戏中除白金之外最后取得的奖杯。方法正确的话，不到一个小时就能搞定剩余的100多次，不然的话会浪费很多时间。刷Big Save在有小斜坡的特技场就可以，车子一侧切过小斜坡故意造成侧翻，然后按L1+R2+反方向便可复活，也就是车子向左侧翻时方向推右，右侧翻时方向推左。成功后如果不好调整，可以直接SELECT复位，然后重复以上操作。熟练的话10秒以内便能搞定一次，一分半钟10到12次不成问题。千万注意，要完成比赛才会累计次数，选RESTART或中途重来是不行的！




Tough
铜杯

取得条件：在5个不同的HARD难度赛事中获得金牌
奖杯说明：目标是HARD难度赛事取得20个金牌。




I don't get Dizzy
铜杯

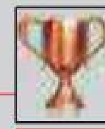
取得条件：累计完成100次Donut或Cyclone特技
奖杯说明：两种旋转特技，操作方法在车子处于静止状态时，按住方向左+R2+×键，这样车子就会以左前轮为圆心进行旋转，如果方向推的是右，那就会以右前轮为圆心。Cyclone是在刚才操作的基础上再按住L1键，用氮气加快旋转速度。由于这是游戏中使用起来最稳定的特技，所以在特技相关赛事中会经常用到，100次很快就超过了。




I think I'm gonna be sick
铜杯

取得条件：累计完成50个Flat Spin或Barrel Roll特技
奖杯说明：平面旋转和地面翻滚特技，属于无意中便可使出的特技，两种特技加起来才50个，还是比较容易的。



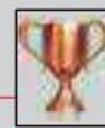
Showoff
铜杯

取得条件：累计完成50个Wheelie、Slap Wheelie或Stoppie特技
奖杯说明：两个后轮支撑、落地时双后轮支撑和两个前轮支撑的特技，同样属于经常能无意中使出的特技，刷全金牌时一般均可完成。




Impossible!
铜杯

取得条件：累计完成25个Front或Back Flip特技
奖杯说明：利用跳台做出的前空翻和后空翻特技，因为要求的数量不多，通关过程中可以自然累积。

Port of Call
铜杯

取得条件：在每个赛场中至少有1项赛事获得金牌




Be your own Boss
铜杯

取得条件：一个赛场中所有赛事均获得金牌




Yard Sale
铜杯

取得条件：在一场赛事中让大脚车掉两个轮子
奖杯说明：不停地撞墙，直到两个轮子掉下。掉一个轮子时不要按SELECT键复位，要不然轮子会修好。




Monster Mash
铜杯

取得条件：在游戏中累计破坏250个目标物
奖杯说明：游戏中自然取得，不必刻意去刷。




Tricktionary
铜杯

取得条件：在一个赛车中完成10种不同的特技动作
奖杯说明：在有限时的比赛中要完成10种特技还是很看运气的，难度颇高。不过有一种方法会简单很多，那就是在选车画面中按△键进入试车模式，这里是没有时间限制的。本作中全部特技动作共12种，Wheelie、Slap Wheelie、Sky Wheelie、Stoppie、Pogo、Flat Spin、Donut、Cyclone、Back Flip、Front Flip、Barrel Roll和Big Save，把两个原地旋转做完后再做8种即可。由于本作的手感原因，特技动作不是100%能做出来的，有一定随机性，可能需要玩家多多尝试。




You're the best around!
铜杯

取得条件：在20个不同的赛事中取得金牌
奖杯说明：我们的目标是HARD难度20金以及所有赛事全金，获得这个奖杯只是一小步。




Path of Destruction
银杯

取得条件：在游戏中累计破坏500个目标物
奖杯说明：数量自然累积，不用刻意去刷。




Veteran Driver
银杯

取得条件：在一场赛事中取得超过9000XP的经验值
奖杯说明：最容易达成的是全国巡回赛，只要获胜怎么都超过9000了，几乎是剧情奖杯。




Pro Driver
银杯

取得条件：在20个不同的HARD难度赛事中获得金牌

奖杯说明：全部赛事的数量远远超过20个，而且至少一半的关卡其HARD难度金牌要求没感觉有多难，遇到自己一时搞不定的关卡，也可以果断换EASY难度。只要总共有20个HARD金牌就可以。推荐在游戏前半段努力完成，这样后期就可以全部都选EASY难度进行游戏，可以一劳永逸。



Split A Second



银杯

取得条件：在一场赛车比赛取得金牌且领先第二名不到0.5秒

奖杯说明：在初期的赛车比赛中可以留意一下，第一圈正常开，但是要记一下终点的准确位置。第二圈时故意放水，然后紧跟在第一名的后面慢慢开，在终点前一点点超过对手即可。有点小运气成分，每次赛车都可以尝试一下，奖杯获得后就不必再放水了。



Freestyle Domination!



银杯

取得条件：在一场Freestyle赛事中取得超过40分

奖杯说明：超过40分需要一点方法和技巧，后期限时比较长的关卡都可以。推荐方法是在一开始冲上高台，完成一个空中特技，如果落地失败就RESTART。成功后去撞击和辗压大部分的目标物，完成这一步时剩余时间最好在30秒以上，此时在空地上做原地旋转（R2+×键+方向），出现Donut字样后立即再按L1键做氮气加速的旋转，出现Cyclone字样就放开L1键，继续做Donut，如此反复两种特技各做五六个。因为没有在限定时间内按过SELECT键，会奖励30秒，这30秒主要用于做空中特技，失败一两次问题也不大，果断按SELECT键复位，最好能做三种不同的空中及地面特技。这样一来，评价画面中可能就腾空次数那里会少点分数，其他项目应该都是满分，40分以上便可达成。各Freestyle赛事都可以尝试这样的打法，中间有一次成功了就不必再去刷了。



Still got three more



银杯

取得条件：在一场Freestyle赛事中获胜且时间结束时掉了一个轮子

奖杯说明：这个相对简单，在第一个出现的Freestyle赛事中得第一只要超过20分。在确保拿金牌的情况下，剩余时间不停撞墙，把轮子撞掉，然后静等时间结束。



Advance Auto Parts Upgrade



铜杯

取得条件：解锁所有汽车部件

奖杯说明：游戏过程中自然取得，不必太在意。



Unstoppable



银杯

取得条件：在一场赛车比赛中获胜且冲线时掉了一个轮子

奖杯说明：推荐在Houston赛场的Circuit Race中取得。选EASY难度，开得好一点，最好能以较大幅度领先。比赛过程中要做的是每次大跳跃都让前轮先着地，如果控制得不好，也可以选择用右前轮撞墙，但不要撞得太狠，直接撞掉了轮子的话，后面的比赛就很难进行下去了。只要一出跑道或是按下SELECT键，掉了的轮子又会被修好。在终点前的最佳状态就是右前轮晃动得很厉害，说明已经受损严重，之前在终点前猛撞一次墙把轮子撞掉，再利用优势冲过终点。因为过程中有些不确定因素，这个奖杯可能需要多试几次。



United Champion



银杯

取得条件：在Southern和Western两场全国巡回赛均获胜

奖杯说明：全国巡回赛在游戏达到一定完成度后在地图画面右侧出现，方格棋标志就是了。规则是积分赛，由八名选手参加三个项目的比赛，从第一到第八分别获得不同的积分，总分第一即为胜利者。由于比赛中途RESTART是从当前赛事重新开始，而不是从第一个比赛开始的，因此就算出现比较大的失误也不怕。再说还可以选简单难度，获胜毫无压力。



Still got three more



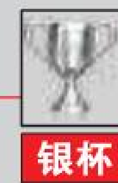
银杯

取得条件：对一辆自定义赛车的所有部位都进行改装

奖杯说明：游戏中期所有部位就至少有一个部件或贴纸可以用于改装，换部位要在改装画面按L、R键翻页，给一辆车的每个部位都随意改一下就行了，非常简单。



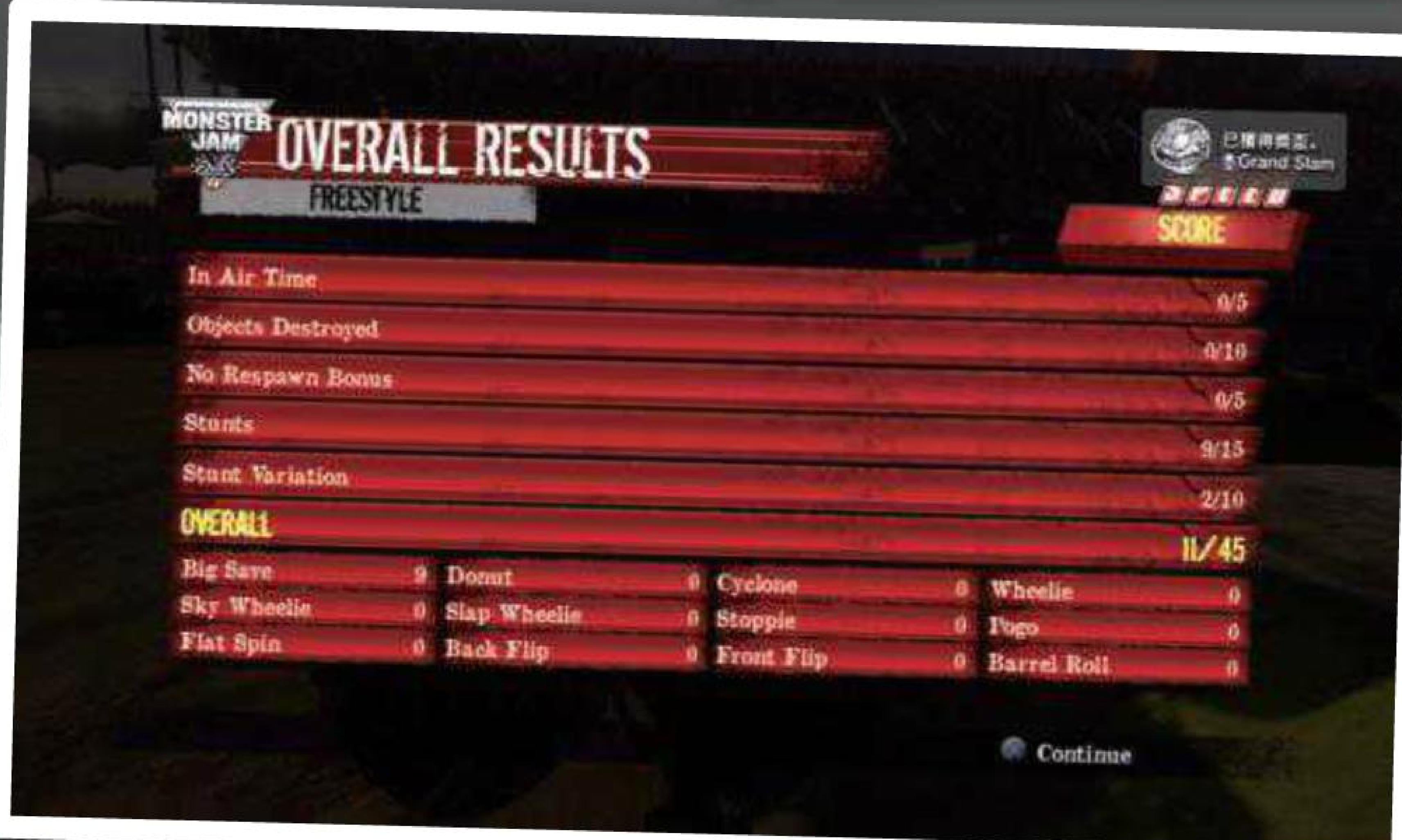
Biggest Fan



银杯

取得条件：不换车连续完成20场比赛

奖杯说明：选定一辆车之后就不要随便换车了，等拿到此奖杯后再说，要不然会很麻烦。





King of the Monsters



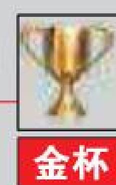
银杯

取得条件：在全部8辆冠军大脚车的主场赛事中击败他们

奖杯说明：挑战全金牌的过程中可自然取得。



World Finals Champion



金杯

取得条件：在所有的全国巡回赛中获胜

奖杯说明：随等级解锁，总共有三场，选EASY难度，夺冠很轻松。



They're all my favorite



金杯

取得条件：解锁游戏中所有的大脚车、配件、升级项目和贴纸

奖杯说明：全部赛车均取得金牌时便可同时入手的金杯。



Monster Jam Master



金杯

取得条件：所有的赛事都获得金牌

奖杯说明：除了20场赛事需要选HARD来拿金牌，其他的都可以打EASY难度，非常轻松。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



文 copyL　编 胜负师　美编 一刀

回到未来	Telltale Games	动作冒险
PS3 Back to the Future: The Game		美版
2010年12月22日	1人	14.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

《回到未来》三部曲是 1985 年至 1999 年环球影视投资拍摄的科幻电影，由斯皮尔伯格担任制片，即便以现在的眼光来看，也是不可多得的经典之作，其中平行宇宙的概念严密而又趣味十足，对后来的穿越题材影视作品影响深远。游戏版《回到未来》主打原创剧情，分 5 个章节在 PSN 上推出，国外的整体评价还不错。本作推出已经有比较长的时间，最近曾作为 PSN+ 的免费游戏推出，相信有不少玩家将本作下载进了自己的硬盘，但由于语言等方面的原因没有仔细去玩。这一次就为各位送上 100% 攻略，奖杯会全部融入流程中，不再单独列出。

奖杯总数	60	铜杯	52	银杯	6	金杯	1	白金	1

●白金路线

1. 这个游戏很特别，先行的PSN版分为5个章节各有金杯，后来整合出了美版光盘版，奖杯不仅分开计算，还追加了独立白金。只是因为奖杯总经验值超过了上限，所以对奖种进行的调整，金杯数量减剩了一个。但还是不得不说这位制作人真懂奖杯迷的心啊！

2. 游戏开始时先打开字幕，便于对照攻略。有攻略的情况下，每一章大约花一个半小时就能完美，8小时以内就能拿下5个100%或是1个白金，非常爽！

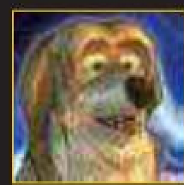
3. 如不懂英文，可每拿到一个奖杯或过一个场景后SAVE一下，免得选错要整章重来，有些地方一出来就回不去了。建议多使用L2或R2再按L1或R1，方便选择对象。

白金难度	2/10
白金所需时间	8小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

Episode 1: It's About Time

对话选项You disintegrated Einstein!

对话选项You built a time machine out of a DeLorean?



取得奖杯：Deja Marty

步行到左边面包车

点击工具盒Tool Box

对话选项任意

走右边调查城镇模型Town Square Model

对话选项任意

返回调查右边大喇叭Amplifier Controls

调查George拿出来的吉他Marty's Guitar

按方块键进入道具界面

选择吉他Marty's Guitar对着大喇叭Amplifier Controls使用

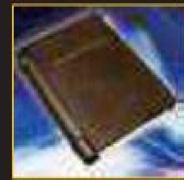
和George对话

对话选项I can fight my own fights, Dad.

退出对话

调查吉他Marty's Guitar.

场景转移到后巷



取得奖杯：Doc's Legacy

调查车子DeLorean得到录音机Tape Recorder

调查Shoe

退出走出去

步行到狗Einstein处，对着狗使用Shoe

跟着狗来到街上

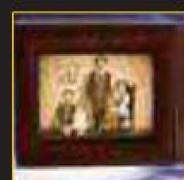
调查门铃Buzzer

对话选项I've got something for you.

对着阿婆Edna使用Shoe

来到阿婆的房间

调查左边墙上的照片Pictures三次



取得奖杯：Fate in flux

和阿婆Edna对话

对话选项When did you lose your shoe?

对话选项An illegal speakeasy? Cool.

对话选项Where WAS that speakeasy?

对话选项What's with all these newspapers?

对话选项Could those newspapers help me?

退出对话

调查阿婆桌上的望远镜Binoculars

步行到左边

调查散热器Radiator

阿婆出去后到右边

调查报纸Newspapers

场景回到小巷

对话选项任意

回到车里，调查Time Circuit Switch

调查Time Circuit Keypad

时光倒流回到1931年



取得奖杯：Back in Time

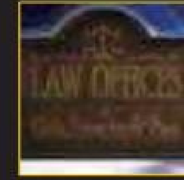
对话选项I'm a supporter!

对话选项任意

对话选项任意

步行到左边的事务所Law Offices Door

调查事务所牌子Law Office Sign.



取得奖杯：Hi Bob!

之后向街对面经到Soup Kitchen，向左走来到派出所Police Station.

监狱窗口前发生剧情

对话选项Let's go back in time.

对话选项I guess I could break you out of jail

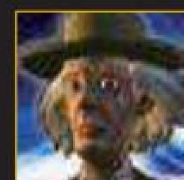
对话选项Where can I find your younger self?

调查监狱窗口Jail Window.

对话选项Where've you been?

对话选项How's the family?

对话选项Where'd the DeLorean come from?



取得奖杯：A Plausible Explanation

退出对话往回走来到餐馆Soup Kitchen

往里走调查电话Telephone.

走到街上

向前方市政厅走上去向右走来到法院Courthouse Doors

打开大门碰到年轻时的博士，跟着他发生对话情节

对话选项I hear you're working on a rocket drill.

对话选项C'mon, tell me about your rocket drill.

对话选项Don't worry, I'm a scientist too.

对话选项Don't worry, your rocket drill secrets safe with me.

拿出录音机Tape Recorder和Emmett对话

回到监狱窗口前Jail Window.

对话选项I recorded your muttering.

退出对话

找Emmett，他在事务所Law Offices和法院Courthouse Doors间游走

对话选项H Equals the Hamiltonian Operator!

对话选项I read a lot of Jules Verne...

对话选项I need your rocket drill!

对话选项随意



取得奖杯：Hello, Young Friend

向北走，和穿紫色西装的人Kid Tannen对话

对话选项I guess I'm here to shine your shoes...

对话选项I'm looking for Arthur McFly.

对话选项Isn't that Artie's hat?

对话选项Can I have some of those peanuts?

对话选项What the hell is that!?

往回走来到广场找狗Einstein

拿出Arthur's Hat给狗Einstein闻一下

调查门铃Buzzer

和Arthur McFly对话

对话选项随意

向右走出去

返回找紫色西装的人Kid Tannen

在小亭顶装备录音机Tape Recorder

和Kid Tannen对话后录音

叫狗Einstein过来牵制敌人，主角逃脱

通过派出所police station来到广场西侧Arthur's

调查门铃Buzzer

装备录音机Tape Recorder和Arthur对话

Arthur下来，拿出Arthur's Subpoena和Arthur对话



取得奖杯：Grandpa Got Served

来到广场左边会找到站在单车旁的女士Edna

对话选项What's the scoop?

对话选项You make soup deliveries?

对话选项I can help deliver soup!

对话选项What's the Stay Sober Society?

对话选项I know where the Stay Sober Society can meet!

对话选项At the Brown Residence.

退出对话

向西走来到餐馆Soup Kitchen

向里走调查Kitchen Door

找Emmett

对话选项I can't get into the kitchen.

来到入口，不走出去，会听到Emmett说一声Eureka!

回到调查门前的Emmett's Invention.

调查柜台的碗Crummy Soup.

对话选项任意

调查右边的红色管道Pipe.

剧情后走出去

回到广场左边找站在单车旁的女士Edna

对话选项I know a charity that needs a soup delivery.

对话选项The Stay Sober Society!

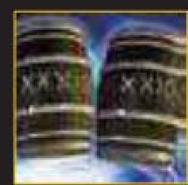
对话选项They're sober.

对话选项They'll be quiet.

对话选项Okay then. Forget the



whole thing.



取得奖杯：
Junior Bootlegger Badge

场景转到实验室
对话选项任意
注意：这里要按照博士话语中的提示去开启相应的装置，奖杯要求不失误通过，一开始要先SAVE，错了就立刻读档，需要选择的都标记大字母的，没有难度。一共分4部分，1和2没什么特别；第3部分会混入博士父亲的话，不要理会；第4部分快了许多，可以每一句暂停一下，以下列出与装置对应的单词：

点火（Stoke Fire）
–Fire
–Burning
–Hot
–Flame
–Bellowing

气体（Sprinkle Bacteria Food）
–Eating
–Food
–Microorganism
–Bacteria
–Shake
–Fed
–Scatter

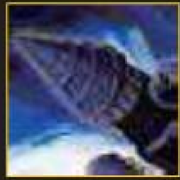
压缩（Release Gaseous Pressure）
–Release Valve
–Pressuring/Pressure
–Bladders
–Release
–Bags of Gas
–Vent

发电（Turn Electrical Crank）
–Spins
–Crank
–Current
–Turn
–Shock
–Generated
–Spark
–Lightning
–Move
–Rotation

对话选项任意



取得奖杯：
Fuelmaster



取得奖杯：
Jailbreak!

调查地上的Jet Drill Remains
调查自行车Edna's Bicycle

场景转换到监狱车背后
向右走
调查上面的天线Antenna
调查下面的箱子Toolbox
向左走Go Left
装备Tire Iron对着车轮Spare Tire使用
调查车窗Front Window
调查Keys
装备Antenna对着Keys使用
回去调查Rear Window
对话选项I need a distraction!
调查Front Window
装备Antenna对着Keys使用
走回背后装备Keys对着门Door使用
装备圆轮Hubcap对着手枪Kid's Gun使用
调查手枪Kid's Gun
装备手枪Kid's Gun对着Doc使用
调查Doc
对话选项HIT THE THROTTLE!



取得奖杯：
A Bicycle Built For Two

Episode 2: Get Tannen!

调查Passenger's Side移动
调查Front Bumper再次移动
调查Driver's Side再次移动
调查Rear Bumper移动到车后
调查DeLorean Keys
向左移动后调查Driver's Side
调查Driver's Seat

来到广场
对话选项My grandpa needs me.
对话选项随意
调查地上的stick
转换视角调查女士Edna
对话选项任意
对话选项Start without me.
调查法院大门Courthouse Doors被人打昏
步行到Soup Kitchen自动剧情

场景转到后巷
调查木箱Medium Crate
调查木箱Medium Crate藏好



取得奖杯：
Art Lover

调查右侧的纸条Numbers（7–23–30）
调查桌上的Chloroform
装备Bottle of Chloroform倒入桌上的墨水盒Ink Bottle
调查Sign Switch.
注意：接下来的几个动作必须迅速，否则电梯就会降下来，请先SAVE
调查桌下的按钮Panic Button



等待敌人将其恢复后柜上的瓶子会掉下来
调查地上的瓶子bottle
再次调查按钮Panic Button
装备瓶子Bottle攻击敌人Matches



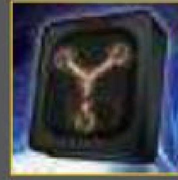
取得奖杯：
A Minimum of Panic

场景转到1986年的Marty's House
调查门Front Door
五次对话选项任意
对话选项Dodge! >
对话选项任意
对话选项Jump!
对话选项任意
对话选项Dodge! >
对话选项任意
对话选项Jump!
对话选项任意
对话选项Dodge! >
对话选项任意
对话选项Duck!



取得奖杯：
Tannen Tamer

场景变化后步行到广场中心找Edna
对话选项任意
对话选项任意
步行到小亭找Emmett
对话选项任意
对话选项任意
对话选项任意
步行到广场北侧住所前
调查房门Flophouse Door进入找Doc
对话选项Where's the DeLorean?
对话选项About the speakeasy arsonist...
对话选项Why 1931?
对话选项Run This Through For Me...



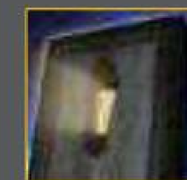
取得奖杯：
Demystifier

对话选项You're in the park.
对话选项Save Einstein!
退出对话回到广场中心找Edna
对话选项I've got a story for you!
对话选项Would–be Inventor Strands Dog on Courthouse
步行到经过厨房Soup Kitchen走入后巷调查门Door
注意：下一节有点棘手，门卫问的问题是随机的，请参考以下答案

第1问可能出现的问题与答案
Who gave you the right to knock on my door?––Doris Day
Who said you were worthy?––The old grey mare
Who is the king of Siam?––Am I
Who told you to come here?––Hieronymous Bosch
Who died and made you boss?––Boss Hogg

第2问可能出现的问题与答案
What will you do if I let you inside?––Sidle up to your boss
What will you do if I break your leg?––Leggo your Eggo
What will you do tomorrow?––Row my boat
What will you do when I send you away?––Wait til Wednesday
What will you do if there's a raid?––Radio for help

第3问可能出现的问题与答案
Where do you hang your hat?––Hattiesburg
Where do you live?––Livermore
Where do you come from?––From Russia, with love
Where you born?––Borneo
Where do you want to be tomorrow?––Rome
Where are you going?––Inglewood

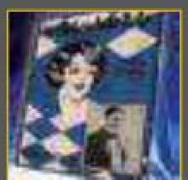


取得奖杯：
Door Prize

进入内部
找吧台前的人Zane对话
对话选项About these caricatures on the wall...
退出对话
装备照片Photo of George McFly找



Zane对话
找酒吧的另一边的警察Officer Parker对话
对话选项 So you've got troubles?
退出对话
步行到钢琴旁调查袋子Sheet Music
选择乐谱I Don't Care
Trixie开始唱歌（可以跳过）
选择乐谱Angry Song
Trixie开始唱歌（可以跳过）
选择乐谱Sad Song
Trixie开始唱歌（可以跳过）
走回去找警察Officer Parker
对话选项Tell me your troubles
退出对话
再回到钢琴旁调查袋子Sheet Music
选择乐谱Secret Song
等待Trixie把歌唱完
再走回去找警察Officer Parker
对话选项About that secret...
对话选项No
对话选项What about the people Kid killed?
对话选项C'mon, pull yourself together.
退出对话
再回到钢琴旁调查袋子Sheet Music
选择乐谱Happy Song


取得奖杯：
Tuned Out

等待Trixie把歌唱完后找她对话
对话选项What's a nice girl like you...
对话选项Why do you stay with Kid?
对话选项Insurance Policy?
退出对话
步行到出口
对话选项随意
对话选项Yes
装备手枪形状的打火机Lighter对着Kid使用
出去
来到广场找Edna
对话选项Nice song
对话选项Yes
对话选项Can I have a copy of your song?
退出对话
向右走找狗Einstein
装备烟嘴Artie's Pipe对着狗Einstein使用
走左边来到Flophouse进入Doc的家
对话选项Send Artie to Trixie!

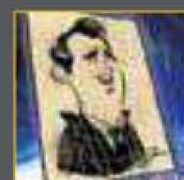
场景转换到后巷
调查Door
装备Edna's Lyrics把桌上的乐谱I Don't Care交换
找Trixie对话
对话选项Arthur's waiting outside!
再找Trixie对话
对话选项What happened out there?
对话选项Tell me what happened!
对话选项Don't destroy the evidence!
退出对话
步行出去
调查地上的血迹Puddle of Blood
回去，来到深处，警察的左边
装备漫画纸Caricature of George放入空白的框Caricatures
走到舞台找Trixie
对话选项Look who made the Wall of Fame!


取得奖杯：
Moll Mender

步行到轮盘旁
和总管Croupier对话
对话选项Bet on 7, 23, & 30


取得奖杯：
Escape Artist

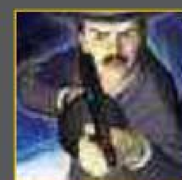
走回到后巷，再进入酒吧
调查吧台前的画Caricatures.（重复3次直到看到Chuckles LeNart，注意不是警察旁边那个画）


取得奖杯：
Chucklehead

再回到钢琴旁调查袋子Sheet Music
选择乐谱You Should Care

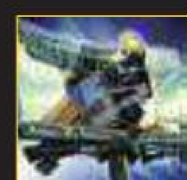

取得奖杯：
Police Blotter

对话选项任意
调查垃圾桶后面的酒瓶Flask
装备酒瓶Flask对着狗Einstein使用
调查隐藏按钮Button
调查Trash Cans
调查Barrels
调查Kid Tannen
调查Leaky Barrel
装备Hooch Barrel滚入Gap
调查Trash Cans
调查Police Car
调查Kid Tannen
重复调查Kid Tannen，直到Edna逃走
调查Trash Cans
装备手枪形状的打火机Lighter对着地上的油Hooch Trail使用
等他冲过来后调查Harness


取得奖杯：
Kid Restraint

Episode 3: Citizen Brown

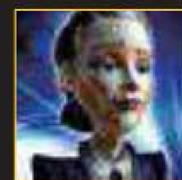
调查Wrecked DeLorean
调查Horn
找Jennifer对话
对话选项任意
对话选项Help me down.
对话选项Do you have anything useful?
对话选项May I have the tire iron?
退出对话
装备Kid Tannen's Flask给Jennifer
走左边
调查Squawk Box
装备Tire Iron对着铁门Gate使用
走右边到车子wrecked DeLorean旁
调查Battery.
装备道具Tire Iron对着车轮Wheel使用
装备Battery对着车轮Wheel使用


取得奖杯：
Hope You're Insured

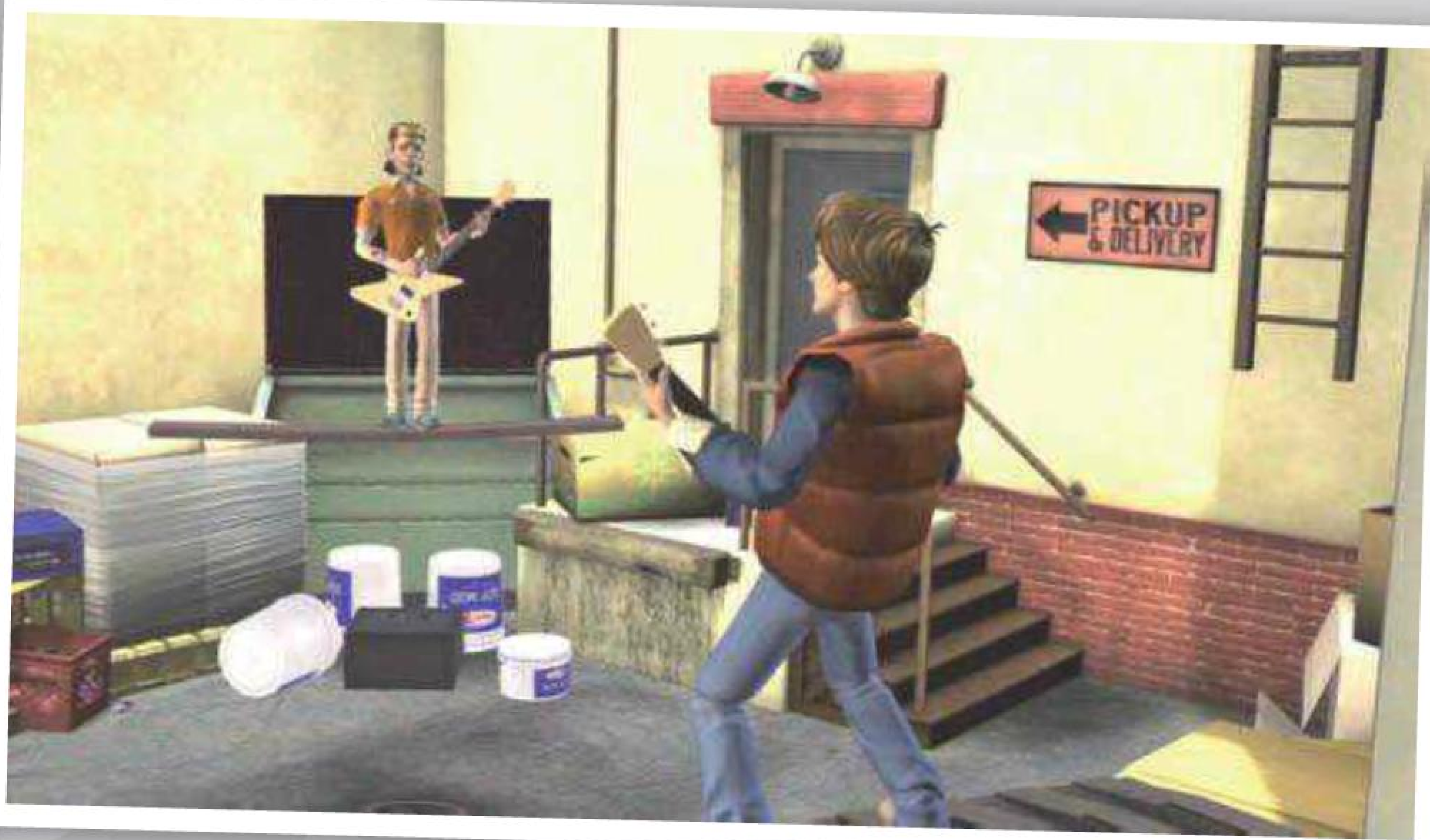
场景变化
和警察对话选项Where can I find Citizen Brown?
退出对话
调查身旁的提示牌Self Tour(1/7)
走左边雕旁
调查提示牌Self Tour(2/7)
走左边门口前
调查提示牌Self Tour(3/7)
走左边到快餐店前再走左边
调查提示牌Self Tour(4/7)
回到人行道，走右边某个建筑下
调查提示牌Self Tour(5/7)
向右走来到法院前
调查提示牌Self Tour(6/7)
再向右，经过警卫
调查提示牌Self Tour(7/7)


取得奖杯：
Hill Valley Tourist

来到左边门铃前
调查门铃Buzzer
调查门铃Buzzer
调查门铃Buzzer


取得奖杯：
Ruin it for Everyone

调查警卫室Guard Shack
走到广场中心雕像左边找Biff
对话选项Was that Doc in the car?
对话选项Bad apple?
对话选项Tell me about your sordid past.
对话选项Tell me about the illegal substances.
对话选项Tell me about the vicious dogs?
对话选项Tell me about the illegal women.
对话选项I've heard enough.
对话选项Do I have a shot at seeing Citizen Brown?
退出对话，看到Jennifer走入后巷
来到饭店背后
退出后巷，看到Lorraine开着小车过来
回到广场中心左边的Biff处找Lorraine
对话选项Whose golf cart is that?

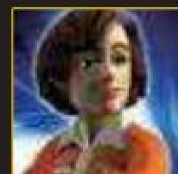




走左边坐小车Electric Car.

场景转到McFly家
调查吉他Marty's Guitar.
对话选项Give me the guitar.
对话选项I need it to impress Jennifer.
装备Lorraine's Time Sheet给George
对话选项任意
对话选项任意
退出
对话选项任意
出门坐小车Electric Car.

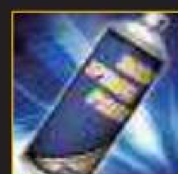
回到广场中心雕像前找Lorraine.
对话选项Ask about flask.
调查雕像Statue.
再调查雕像Statue
走到雕像后面找Lorraine.
走到雕像前的草丛里拿起酒瓶Flask.
向前走到法院
装备Lorraine's Flask对警察Officer Parker使用



取得奖杯：
Intervention

一直向西走来到饭店前
调查上下面2个标志Sign.
调查窗口Window.
对话选项Free samples?
对话选项Never mind.
退出对话
向右上走入后巷

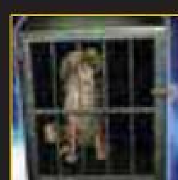
场景转到后巷
调查Ammo Box
装备道具Spray Pain对着旁边的墙Wall使用



取得奖杯：
Marty and the Pinheads

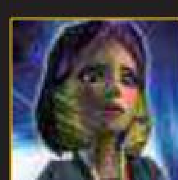
调查Ammo Box
调查Plank
调查Fridge
装备道具Spray Paint对着木板Plank使用
退出巷子
进入巷子
调查Plank

调查Table
装备道具Hotdog Sample给狗Einstein

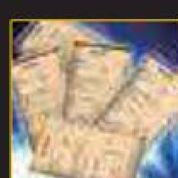


取得奖杯：
All Good Dogs Go To Utah

场景回到广场
调查Statue (Demerit earned)
调查Squawk Box
再调查Squawk Box
再次调查Squawk Box
走回后巷找Jennifer对话
对话选项You and the SoupMo guy?
对话选项Guitar? I play guitar!
对话选项I can outplay Leech any day!
对话选项Scissor Kick.
对话选项Move toward amp
对话选项Move towards Jennifer.
对话选项Climb on platform.
对话选项Hop



取得奖杯：
One Bad Apple



取得奖杯：
Seven Minutes in Heaven

对话选项任意（9次）
调查右边鱼缸Fish Tank
调查左边壁画Portrait
调查桌上的照片Photo of Einstein
调查1931 Photo
调查Marty and Doc

场景转到McFly房子
调查球棒Bat
调查Tape Case
对话选项任意
对话选项任意
对话选项I need to give it to Citizen Brown.
装备任意一个道具和George对话
对话选项Do it for Arthur.
调查Monitors.
调查Switch（左下角）
调查Switch（左下角第2次）
调查VCR（左下角）

场景转到广场
对话选项Where's my dad's secret tape?
对话选项You really don't know anything about my dad's tape?
对话选项Why did you hurt my dad?
对话选项Where were you when my dad was attacked?
对话选项What's the last thing you remember?
对话选项Let me see your watch.
调查手表中间那点Mode
调查左上Hour Up（一直按到X）
调查右上Minute Up（一直按到11）
调查手表中间那点Mode
对话选任意
对话选项Where's my dad's tape?
对话选项Could you go get my dad's tape?
调查垃圾桶Bin



取得奖杯：
Into the Garbage Chute, McFly-boy

场景转换到地下室
调查右边License Plates
调查右下Beer

转视角左边调查Porn
左下调查Cigars
对话选项Don't be so hard on yourself
对话选项Your father wouldn't blame you.
对话选项I'm sorry about Edna.
调查License Plates
调查Video Game
调查Beer
调查Novelties
调查Cigars
调查Pinball Parts
调查Porn.
调查Skateboards
调查Records
调查BB Guns



取得奖杯：
Hidden Treasures

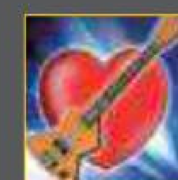
调查Cage
调查Records（快速）
调查Cage
调查Records（快速）
调查Einstein（快速）
调查Panic Button



取得奖杯：
Final Solution

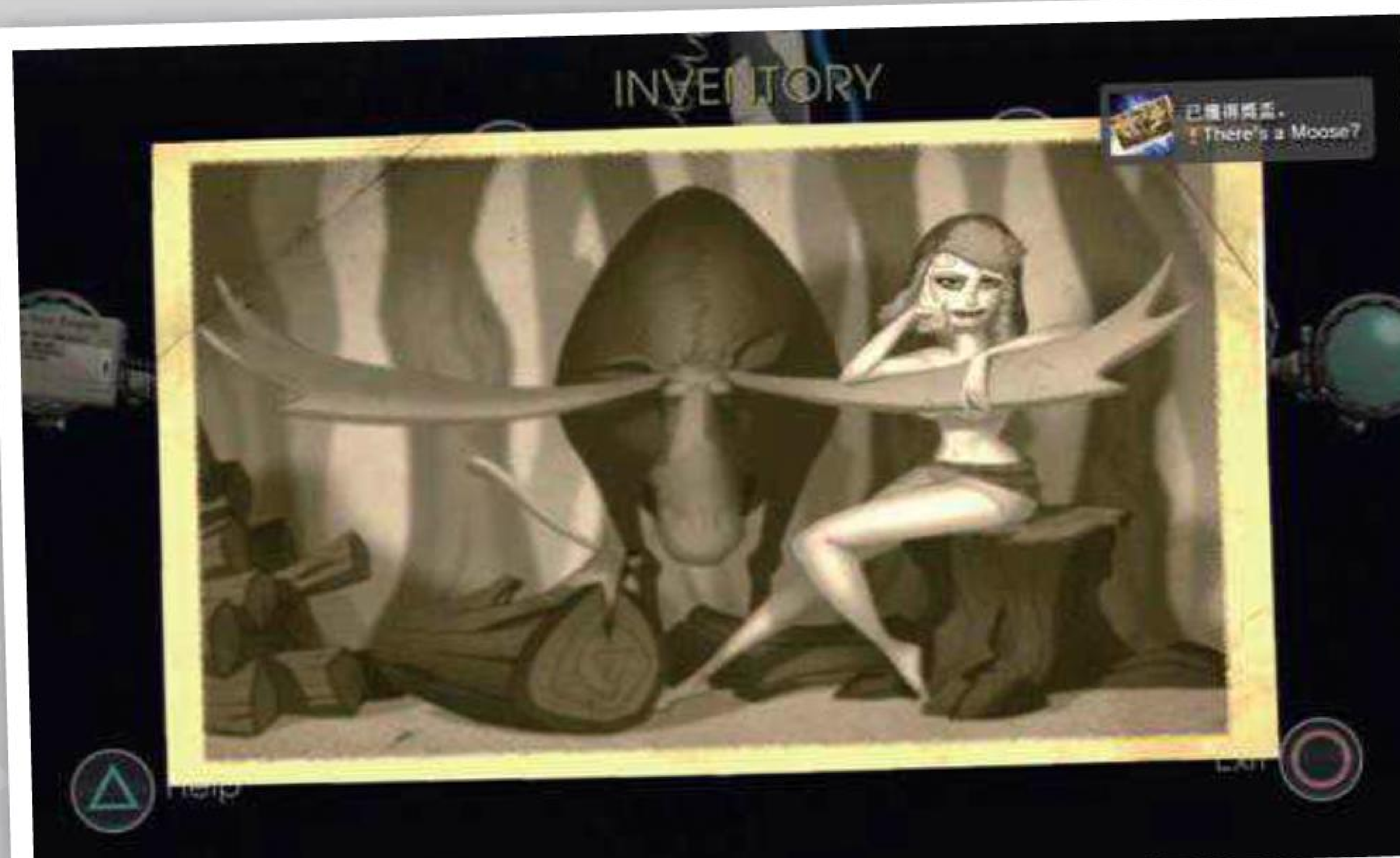
Episode 4: Double Visions

调查门铃Intercom
调查门铃Intercom
对话选项Why's my stuff locked in a cage?
对话选项Can I take a look at my stuff?
调查左边海报上的窗口Window
调查Squawk Box
对话选项Is there any way I could talk to Jennifer?
退出对话
调查Squawk Box
对话选项I tried to peek over the guard's shoulder...
装备吉他Marty's Guitar调查Squawk Box
调查门Door



取得奖杯：
The Power of Love?

走去Jennifer's的房间前
调查饭桌Food Tray
调查Door（饭桌后）出现Biff
装备道具1986 Newspaper调查门下Crack Under Door
调查对讲机Intercom
对话选项Eat Your Pill.
调查门下Newspaper
转身
装备道具药Pill放入汽水Soda
调查机器Control Panel.
调查Volume Slider.
调查Olfactory Slider.
退出



走到Edna房间处调查门door

装备道具Marty's Guitar调查Microphone



取得奖杯：Free Citizen Brown

场景转到1986年的广场

对话选项What do we do now?

对话选项Where IS the DeLorean, anyway?

对话选项What was Edna doing to you?

对话选项Why'd you marry Edna anyway?

之后Edna走来

对话选项Doc's REAL wife is way cooler than you.

对话选项He's capable of doing great things without you.

对话选项You inspired him to do bad things.

场景转到1931年的广场

对话选项任意

对话选项任意

找Emmett对话

对话选项任意

对话选项任意

对话选项任意

对话选项任意

调查法院大门Courthouse Doors.

场景转到学校

找Edna

对话选项任意

对话选项任意

对话选项任意

找Edna

退出

返回车找DeLorean

来到门前找Trixie

对话选项Help me make Edna jealous!

退出对话

走上去找Edna

对话选项I talked to Trixie

退出对话

到右边卡车前找Cueball

对话选项Will you be playing for Trixie later?

对话选项You seem angry about Trixie

对话选项What's so toe-curling about Trixie's past?

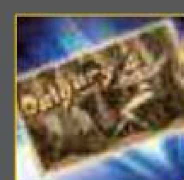
对话选项My mom came on to me

对话选项What's with your teeth?

对话选项Seriously, about your teeth.

退出对话

按正方调查照片Postcard



取得奖杯：There's a Moose?

退出

装备道具Algae Cakes给Cueball

装备道具Algae Cakes给门前的Guy

装备道具Algae Cakes给Edna

装备道具Algae Cakes给Arthur McFly

装备道具Algae Cakes给Trixie

装备道具Algae Cakes给车里的Doc

回到门前

装备道具Postcard给Edna

找Trixie

走到右边标着Hill Valley of the Future的小屋

调查Train of the Future

对话选项任意

调查Button

调查左起第3个按钮

调查左起第4个按钮（快速）

调查掉落的钻石Diamond-Shaped Prism

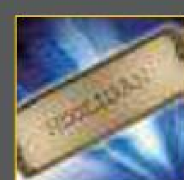
调查Street离开

场景转到Emmett的实验室

调查Oil Can

调查Stack of Mind Maps

再次调查Stack of Mind Maps（重复直到弹出奖杯）



取得奖杯：Edna Was Right!

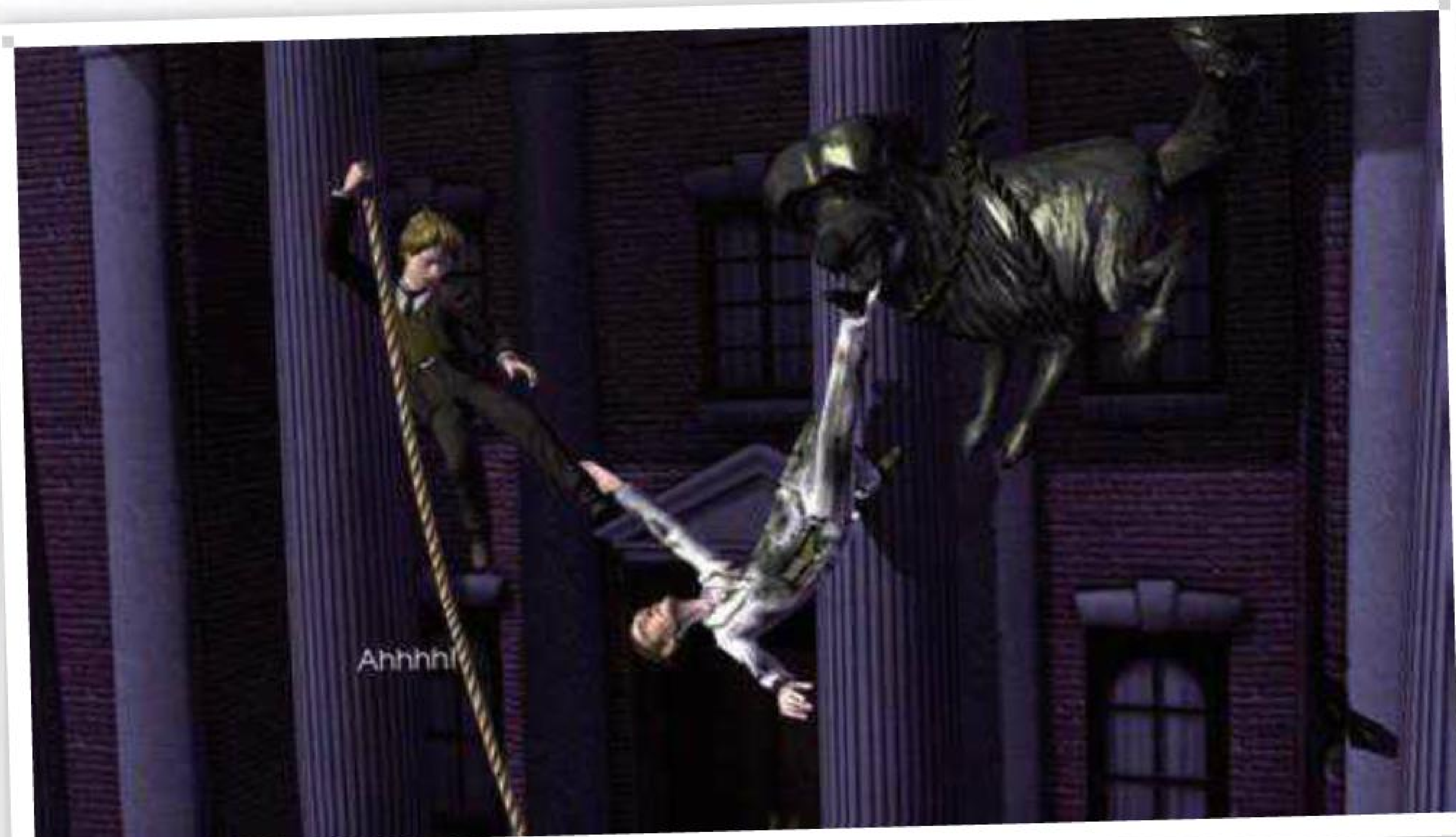
调查Odd Looking Printer.

调查Mind Map Test Switch.

装备道具Algae Cakes给Emmett



取得奖杯：Let Them Eat, Um, Cake



调查Slide Advancer

调查Stew Pot

调查Slide Advancer

调查Valve

再次调查Valve

调查Slide Advancer

调查Stew Pot

再次调查Stew Pot

调查Slide Advancer

调查Valve

再次调查Valve

调查Slide Advancer

调查Stew Pot

再次调查Stew Pot

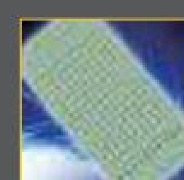
调查Slide Advancer

装备道具Mind Map对着Mental Alignment Meter使用

调查Easel

对话选项It's not so good.

装备道具Mind Map对着Emmett's Mind Map使用



取得奖杯：A Not-So-Beautiful Mind

调查Photo Album

装备道具Can of Oil给Emmett

调查Cleanser Shower

调查Cleanser Spray Bottle

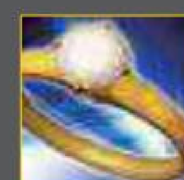
出去

找Emmett

对话选项You Can't Marry Edna!

对话选项Your too young!

对话选项You're supposed to marry someone else!



取得奖杯：An Uncomfortable Truth

对话选项Forget it...

退出对话

出去

场景转到学校

走到门前左边的小屋

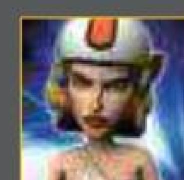
装备道具Spray Bottle对着古人Caveman使用

调查古人Caveman

装备道具Photo Album给Trixie

装备道具Prism给Trixie

装备道具Mink Stale给Trixie



取得奖杯：The Other Woman

来到车DeLorean前

装备道具Spray Bottle对着车DeLorean使用

调查DeLorean

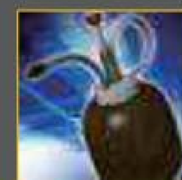
找Doc

对话选项The light's green!

调查车DeLorean（如果是红灯，等一会儿，然后再次检查，如果它是绿色的，继续下一步）

找Doc

对话选项The light's green!



取得奖杯：Like a Not-so-Fine Wine.

场景转到Emmett的实验室

对话选项Carl Sagan wants to talk to you.

对话选项He has a lead on the 'Speakeasy Arsonist'.

装备Spray Bottle给Emmett

场景转回学校

对话选项任意

对话选项任意

对话选项Alone and miserable.

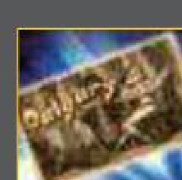
对话选项She turned you into a puppet!

对话选项任意



取得奖杯：Timely Traveler

找Emmett



取得奖杯：Breaking Up is Hard To Do

场景转到法院前

对话选项任意

对话选项任意

对话选项任意

对话选项You care about inventing!

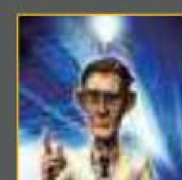
对话选项Um.

对话选项You care about me!

对话选项No.

对话选项I did it for the hell of it.

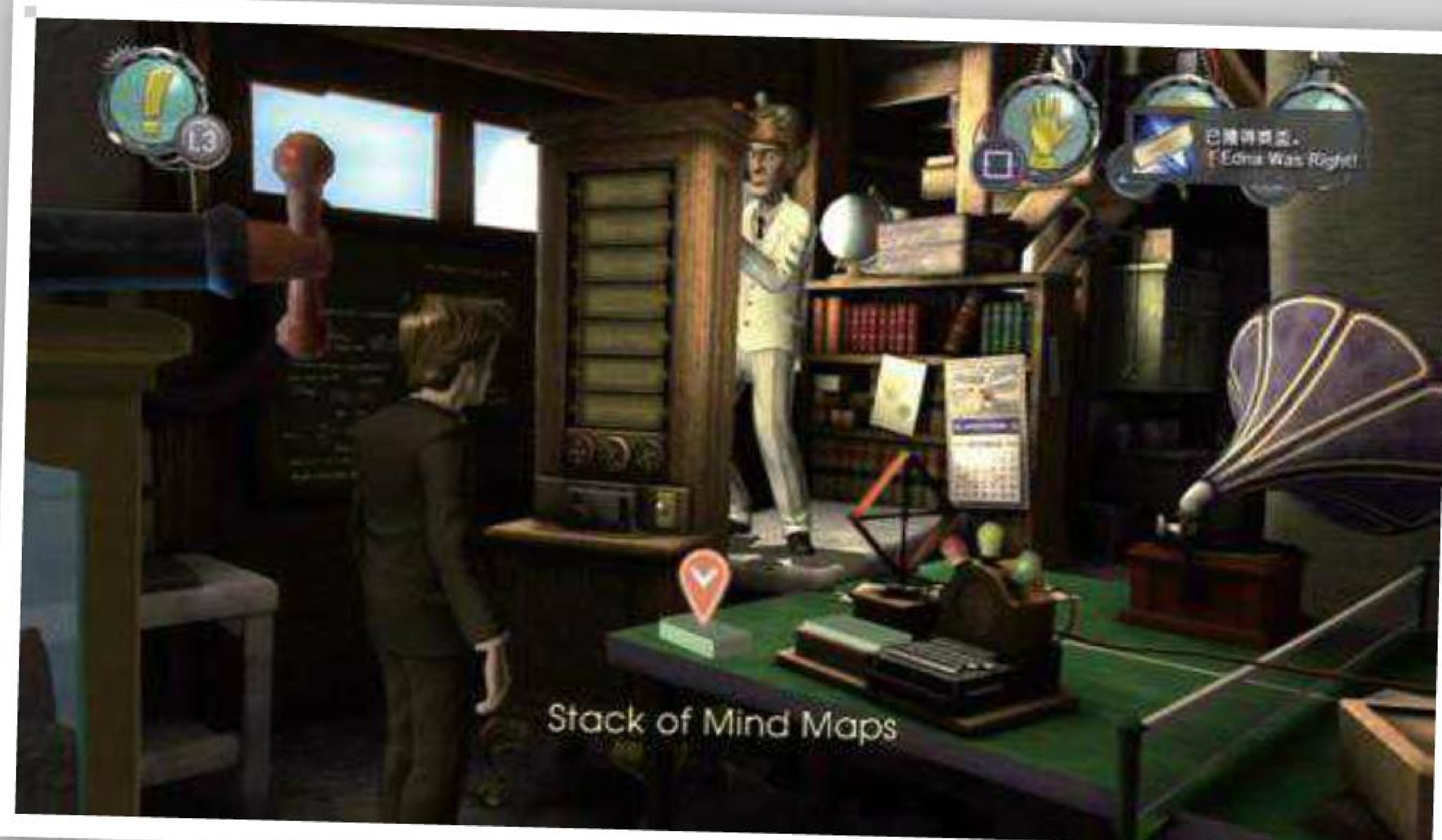
对话选项You're Delusional!



取得奖杯：Your Own Personal Frankenstein

找Emmett.

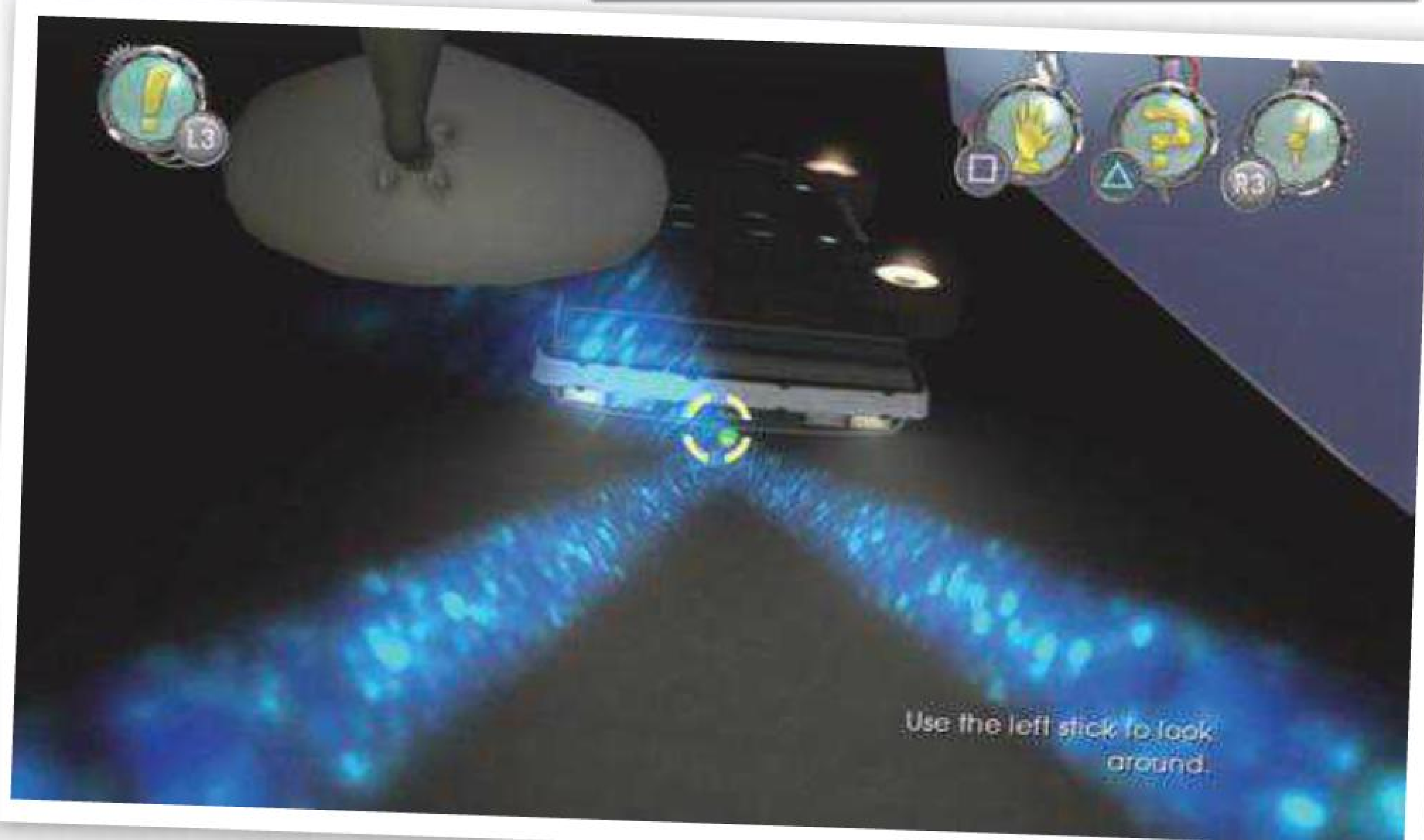
对话选项Got anything useful?



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

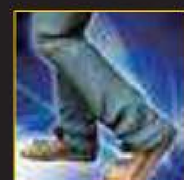
退出对话
调查Rope.
下去后调查Cleanser Spray Bottle.
装备道具Spray Bottle对着Rope使用
调查大门Courthouse Doors.
调查Rope.
由左到右摆动，接近Emmett.
找Emmett对话.
装备道具Spray Bottle给Emmett


取得奖杯：
To the Expo!

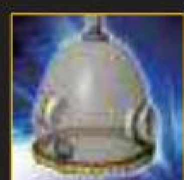


Episode 5: Outatime

对话选项任意
对话选项任意
对话选项But science means EVERYTHING to you!
对话选项Emmett's path is set!
对话选项Another Path...?
走左边
调查Static Accumulator
再走左边
调查Static Accumulator
再次调查Static Accumulator
调查Lamp Post
等Static Accumulator接近后调查
调查Theremin Booth（7次）


取得奖杯：
Moonwalker

左上方向走上去自动剧情
对话选项What's Edna up to?
对话选项Emmett chose his own path.
来到Future of Law Enforcement展位前找Trixie
退出对话
调查Potted Plants
调查Breath Analyzer
找Trixie
对话选项Tell me about the attractions.
对话选项How do I get tickets?
退出对话
调查Phone Booth
回到入口潜水员处
调查Aquarium Turnstile
走到中心
调查Clock
来到左边大玻璃建筑
调查House of the Future Turnstile
调查Potted Plant
调查Entertainment Center
调查Console
调查Red Button
调查Console
调查Blue Button
调查Console
调查Green Button
对话选项Phone Booth of the Future
对话选项Carl Sagan
对话选项Can I talk to Edna
退出对话
调查Console
调查Phone Button
对话选项Phone Booth of the Future
对话选项Kid Tannen
调查Console
调查Phone Button
对话选项Phone Booth of the Future
对话选项Some Guy


取得奖杯：
False Impressions

调查House of the Future Turnstile出去
来到右上角Law Enforcement of the Future展位前
装备道具Potted Plant和Recording Device交换
装备道具Recording Device给Trixie
回到潜水员处
装备道具Recording Device给Diver
来到入口
装备道具Recording Device给Hostile Guy
装备道具Recording Device给Arthur McFly
回到潜水员处
找潜水员Diver对话



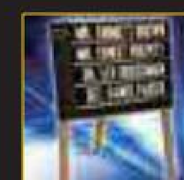
对话选项Have you seen Emmett Brown?
来到大玻璃房子左下角剧情（建议此处存档）
调查Glass House Turnstile
调查绿色门Handle（不要去楼下）
调查蓝色门Handle
再调查绿色门Handle
下楼
调查红色门Handle
调查黄色门Handle
调查暗绿色门Handle
调查红色门Handle
调查蓝色门Handle
走到尽头


取得奖杯：
No Backups

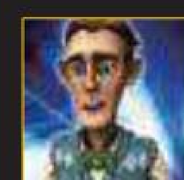
退出房子
退出房子会看到Hostile Guy在舞台
回到入口
调查Algae Cakes
找潜水员Diver
对话选项I know who you are!
对话选项What did you do with Emmett?
退出对话
装备道具Recording Device给Doc/Diver
走向Trixie那里
装备道具Recording Device放在电话亭Phone Booth
走回大玻璃房子
调查House of the Future Turnstile
调查Console
调查Phone Button
对话选项Phone Booth of the Future
对话选项Carl Sagan
对话选项Can I talk to Edna?
对话选项Your dark secret...


取得奖杯：
Get it on Tape

走出房子
去电话亭拿回Recording Device
走到警察处
装备道具Recording Device给Officer Parker
调查Picture Radio
调查Futuristic Weapon


取得奖杯：
Full Fair

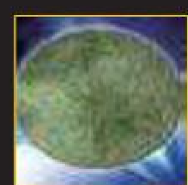
走到潜水员处
调查Aquarium Turnstile
走到入口处找Arthur McFly
对话选项Aquarium guy won't take my ticket!
调查Bathysphere Hose
站立了一会儿，直到发生对话后救出Emmett
找Judge Brown
对话选项Emmett's gone
找Emmett
对话选项He's got to give you a fair trial!
找Judge Brown
对话选项He says you won't listen.
找Emmett
对话选项He promised he'd listen to you
找Judge Brown
对话选项It's important to Emmett
对话选项Emmett's not like other people
对话选项It's important to the future!
对话选项Yes
对话选项Emmett's different from you. He needs freedom!
对话选项Your father didn't understand you either?
找Emmett
对话选项He says you're like your mother
对话选项What did you just say...?


取得奖杯：
Emmett Finds His Muse

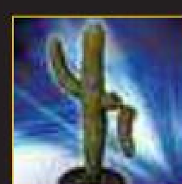
对话选项What comes next?
对话选项任意
对话选项任意
对话选项任意
Doc回来后
对话选项任意

场景变化后
对话选项Where's Hill Valley
对话选项任意
对话选项任意
调查仙人掌Cactus

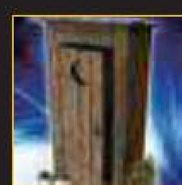
走到门前door发生剧情
调查tripwire
对话选项任意
对话选项任意
调查仙人掌Cactus
调查Tripwire
对话选项We spent today together.
对话选项I brought something for you!
装备道具Algae Cakes给Edna


取得奖杯：
Green Gobblin'

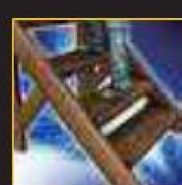
调查Cactus
找Doc（要在Edna关窗口前才有机会做到这一点，如果关闭了，调查Tripwire，对话选项I brought something for you!，就又出来了）
对话选项It's Emmett Brown!
对话选项Shnookums.
调查仙人掌Cactus
装备道具Recording Device给Edna
调查仙人掌Cactus
调查Tripwire
调查仙人掌Cactus
走到右上角调查Mop
走回房子前装备Mop对着仙人掌Cactus使用
走左边
调查Edna's Hat
装备道具Edna's Hat对着仙人掌Cactus使用
对话选项Tannen.
调查仙人掌Cactus
走左边
调查Saloon Sign
走右边
装备道具Saloon Sign对着小木屋Outhouse使用
调查仙人掌Cactus


取得奖杯：
A Prickly Pair

调查右边的Clay Oven
调查Burning Stick
调查Outhouse


取得奖杯：
Crackpot Mended

场景转到1876
向左走调查Window
向后走到window处
调查Barrels
调查Pickle Barrel
调查Ladder
调查Sandbags（脚下的3个）
把3个Sandbags放到Pallet
再次调查Pallet
调查Sandbag（不要跳下去）
调查Pallet
调查Rope
走回酒吧背后
调查Loose Floorboard
回到沙包处
上楼梯Ladder
调查Sandbag


取得奖杯：
Two-Up


取得奖杯：
Raising the Bar

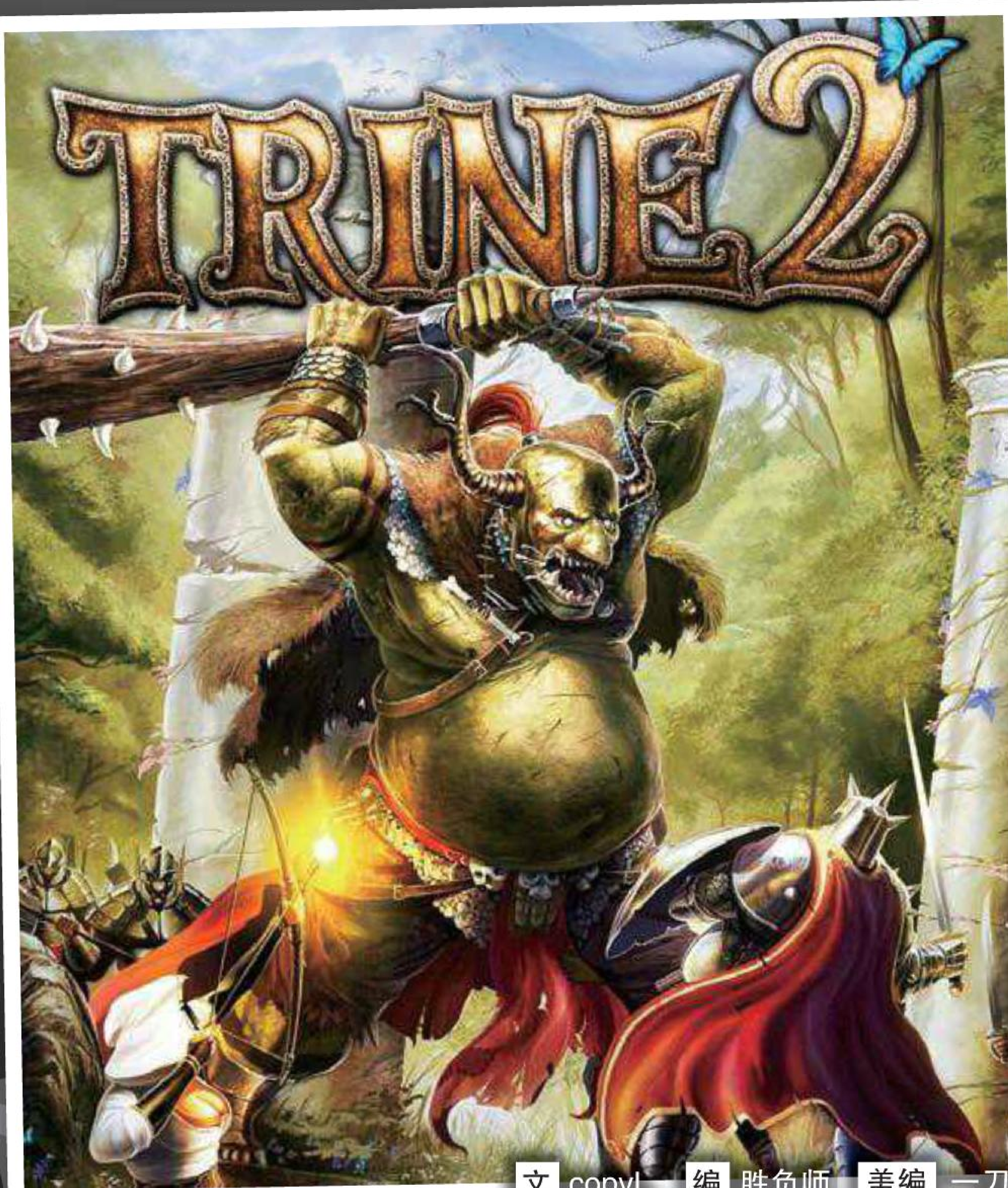


场景转到追逐战
调查Front Bumper
装备道具Flux Override对着Flux Emitter使用
调查Flux Emitter
此时需要将瞄准光束对准接收器，保持数秒后会对接上
调查Front Bumper
调查Windshield Wiper
调查Front Bumper
再次调查Front Bumper
装备道具Windshield Wiper对着Mr. Fusion使用
调查Rear Bumper
调查Driver's Side
调查Front Bumper
装备道具Flux Override对着Flux Emitter使用
调查Flux Emitter
和刚才一样需要让光束对准接收器并保持数秒
调查Front Bumper
调查Edna
再次调查Edna
调查Passenger Door
装备道具Flux Override对着Flux Emitter使用
调查Flux Emitter
再次令光束对准接收器数秒

场景转到1931
对话选项She's the wrong woman!
对话选项You're too young!
对话选项Am I fading out?


取得奖杯：
The Future Isn't Written


光盘版取得白金：
Platinum Trophy



曾广受好评的《三连星》于去年末推出正统续作，在继承了前作浓郁的中世纪奇幻色彩之余，如梦如画、美轮美奂的场景也再度进化，与充满苏格兰风情的音乐配合起来可谓美不胜收，让游戏的艺术性达到了新的高度。本作的核心依然是对三位主角能力的提运用，关卡设计也是独具匠心。家用机版的操作还是不如PC版舒适，但比前作已有所改善。令人遗憾的是，本作存在一个严重的问题，就是用亚版主机游戏时会有按键BUG，无法学到一些过关必要的技能，令流程无法继续进行下去。解决方法是用欧美版主机游戏或是找欧美玩家联机。如果一时找不到这些解决方案，请暂时不要购买本作！

三位一体2	Atlus	动作
PS3	Trine 2	美版
	2011年10月19日 / 1~2人	14.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	13	铜杯	0	银杯	1	金杯	11	白金	1

白金路线

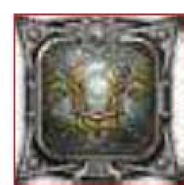
1. 如果去除按键BUG不谈，那本作真的是超级奖杯神作，因为所有奖杯都是技巧类的，甚至不需要通关，不需要收集，11金1银的奖杯质量绝对空前！依靠进度较远的机友来带，存档时可以把同伴已经获得的技能也一并复制，不仅可以有效解决按键BUG问题，还可以让白金时间大幅缩短至一两个小时！

2. 如果是用美版或欧版主机正常游戏的话，最快打至第7关即可解锁所有奖杯。此时不可能把三个角色的技能都加满，但因为技能可以自由选择，所以只要多存几个档就解决了。亚版机玩家与人联机时，也需要联三次，让机友分别把三个职业的必要技能加出来，然后自己退出存三个不同的档，再按奖杯要求一一完成即可。

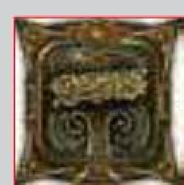
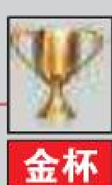
白金难度	2/10
白金所需时间	5小时/2小时
以上在线奖杯	0
最少通关次数	0
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	按键BUG
硬件需要	无

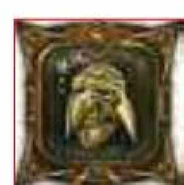
文 copyL 编 胜负师 美编 一刀

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

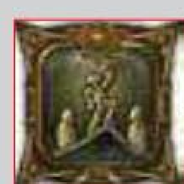
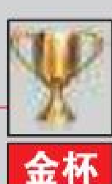

Trine 2 Hard

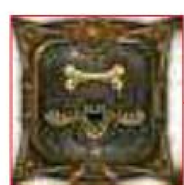
白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯


Surfboard Master

金杯
取得条件：站在一块气流上的木板超过4秒
奖杯说明：任意关卡来到气流处，放一个木板站上去超过4秒就搞定。

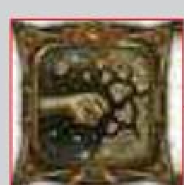

I Didn't Do It

金杯
取得条件：在一个关卡中利用场景干掉3个哥布林
奖杯说明：第3章陷阱很多，最简单就是拿下蜂窝砸中哥布林一击必杀

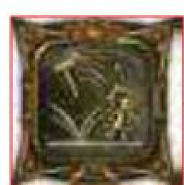

Flying Solo

金杯
取得条件：只用1个角色完成一关
奖杯说明：首先要说的是要保持全程不换人，如果选关一开始不是法师，可以先换法师然后再选一次关。用法师过第三章不难，陷阱都可以利用场景中的物品化解，敌人可以抓起最近的一个当盾牌让后面的怪砍它射它，顺便解除另一个奖杯，角色死亡就按Restart Checkpoint，只要保持全程不换人就OK了。


A Floral Feast

金杯
取得条件：三个主角都给食人花咬过
奖杯说明：脑残奖杯，要不是为了这个奖杯，大可在第6章就取得白金。食人花要第7章开始后不久出现，控制三个"猪脚"站在它面前把它喂饱吧！

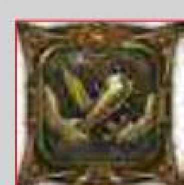
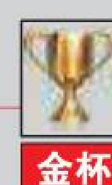

Icebreaker

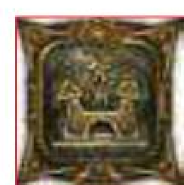
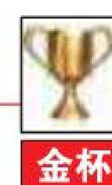
金杯
取得条件：一秒种之内粉碎3个结冰的敌人
奖杯说明：算是游戏中最麻烦的奖杯。需要技能是盗贼的双射冰箭，选第6章并把难度调成Hard。在开始不久第一口锅的时候用盗贼，先别杀爬出来的虫，一直纠缠等出来3只之后，先冰一个在路上，然后跳上逐个蓄满力射击另外2只就都会被冻住在那里，尽量把怪冰的近一些吧，然后换成骑士砍之锤之无所谓。如果始终不能在1秒之内打碎三个敌人，那可以改用骑士的丢锤子技能。

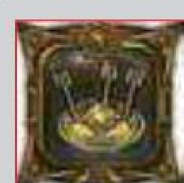
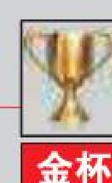

Hammer Havoc

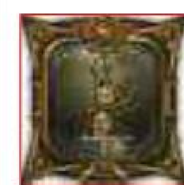
金杯
取得条件：丢出锤子反弹后干掉敌人

奖杯说明：任意一关选个周围有建筑物的，方便弹返，需要骑士的丢锤子技能（R3使用），反弹头顶或周围的墙壁最好。

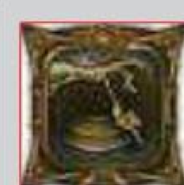
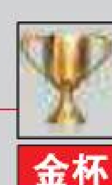

Dirty Tactics

金杯
取得条件：在一个关卡中利用敌人的攻击干掉10个敌人
奖杯说明：第3章，需要法师能举起敌人的技能，用法师单独过关的时候顺路就能解锁。

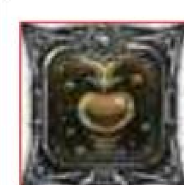
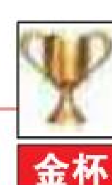

Bouncy Bouncy

金杯
取得条件：站在法师召唤的箱子，在蘑菇上弹跳10秒
奖杯说明：任意一关找一个弹力蘑菇，用法师弄一个箱子放在上面，要放平，然后跳到上去一起跳啊跳。


A Hail of Arrows

金杯
取得条件：在空中射出3支箭并用骑士的盾接住它们
奖杯说明：随便找个空旷的地方，盗贼蓄满直上射箭，多射几支后马上换成骑士盾R3向上防御，由于可能射得不正，请灵活移动去接箭。


High Rise

金杯
取得条件：站在用8个物体造成的高塔上
奖杯说明：第6章，需要技能法师的魔法木板，在来到一个风车状的建筑物前解决。风车右面开门后是一个大火坑，火坑上面会无限出箱子，拿走四个箱子到风车这里，在风车右面垒起来4个箱子，最后在箱子上弄4个木板，跳上去站好就弹奖杯了。


Cirque de Zoya

金杯
取得条件：利用钩爪围绕一个物体转一圈
奖杯说明：最快第2章就能解锁，左右荡的时候只要按上让绳子变短就能荡到物体上方，此时跳起，绕过支点之后再抓住支点才能拿到奖杯。


This Wasn't the Plan

金杯
取得条件：让一个水泡下沉3秒
奖杯说明：来到第一个有气泡的地方就可以解，用法师弄个一箱子，然后抓住箱子慢慢的向下压气泡。



文 copyL 编 胜负师 美编 一刀

爱宝贝和朋友们	SCE	模拟育成
PS3 EyePet & Friends		港版
2011年11月16日	1~2人	298港币
PS MOVE专用		对应玩家年龄：全年龄

相信大家对活泼可爱的小猴子EyePet都不陌生，新作《爱宝贝和朋友们》于去年年末低调推出。本作没有中文版是小小的遗憾，但是对应MOVE之后操作更精准，可以实现的动作和玩法也更加丰富，最大的进化是可以同屏控制两只EyePet，一同玩耍或是进行对抗游戏。和前作一样，本作针对的是低龄市场，所以游戏难度很低，就奖杯而言比上一代还简单些，只是追求快速白金的打法会相对枯燥，请自行选择。

奖杯总数	36	铜杯	16	银杯	16	金杯	3	白金	1

●白金路线

1. 一开始选双人游戏，搞定同时孵化两只宠物，并存档。

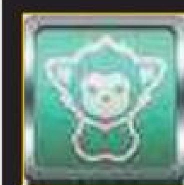
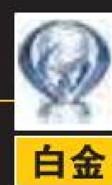
2. 退到游戏的标题画面，选择单人游戏，完成创造中心、培训、洗澡、喂食、健康检查一系列工作，同时赚取1000宠物币。

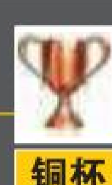
3. 之后就是快速白金的关键，而过程也十分无聊：去创造中心（Creativity Centre）的玩具厂（Toy Factory），花1000元开启UFO选项。不用照着提示的线条来看，简单地画一条线再点一下"勾"符号就能赚200宠物币。按□键重复刚才的步骤，直到拥有62760以上的宠物币。注意！这样赚取宠物币不会触发自动保存，为了安全起见，每赚一两万就保存一次。

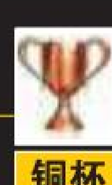
4. 疯狂购买所有物品，这个过程比画UFO还要无聊。

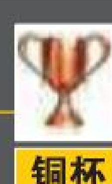
5. 最后二人游戏，让1P在完成的小游戏中获胜，这段时间顺便达成所有小游戏的奖杯条件，白金便可入手。

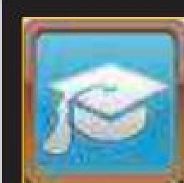
白金难度	2/10
白金所需时间	6~8小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	两个MOVE


Platinum Pet

白金
取得条件：获取游戏所有奖杯


Brave New

铜杯
取得条件：第一次完成孵化过程


Twins

铜杯
取得条件：同时孵化两只宠物
奖杯说明：一开始游戏就开2P，按照提示完成孵化流程就OK了。


Looking Good

铜杯
取得条件：第一次为宠物装饰
奖杯说明：按一下×键，选择创造中心（Creativity Centre）中的奇装异服（Fancy Dress）购买任意一件衣服。


Trainer

铜杯
取得条件：教给宠物一种招式

奖杯说明：按一下×键，选择宠物用品（Pet Care）中的训练（Training），我们的目标是完成全部9种招式，学好后系统会打勾。

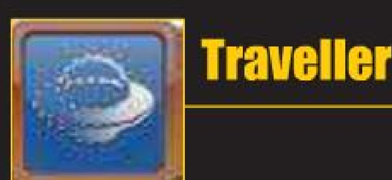


Engineer



取得条件：制造一台挖掘机

奖杯说明：按一下×键，选择创造中心的玩具工厂（Toy Factory），进入new digger，跟着线条提示画好一台挖掘机。画得歪歪扭扭也不要紧，直接点"勾"号会自动帮你画。



Traveller



取得条件：制造一架UFO



Mariner



取得条件：制造一艘船



Mariner



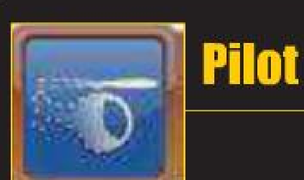
取得条件：制造一艘潜水艇



Astronaut



取得条件：制造一支火箭

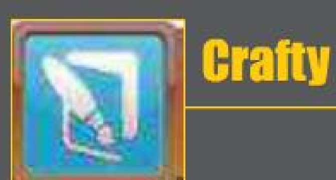


Pilot



取得条件：制造一架直升机

奖杯说明：制造其他东西和挖掘机的流程相同，但有些选项需要支付1000宠物币才会开启，可在赚到钱之后再来画其他东西。

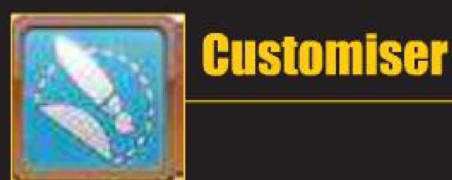


Crafty



取得条件：制作一张卡片

奖杯说明：按一下×键，选择创造中心的工艺品（Paper Craft），按□键选择空白纸（Blank Paper），画好后选择卡（Export Card），之后纪录片右下角保存就会出奖杯。



Customiser

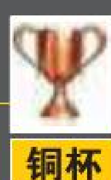


取得条件：制作一张贴纸并用于创造中心

奖杯说明：按刚才的方法做好一张卡片，然后选贴纸（Export Sticker），之后点右下角保存，在游戏创作（Soft Play Creation）选择贴纸，再选择Created Stickers贴上去保存就能获得奖杯。

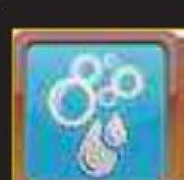


Building Blocks

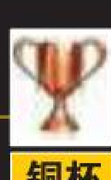


取得条件：在SOFT PLAY CREATION中制作一样物件

奖杯说明：和上一个奖杯一起拿，在游戏创作中选择一个新积木（New Block），贴好贴纸保存即可。

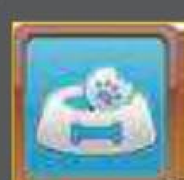


Spit and Polish

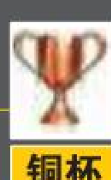


取得条件：第一次为宠物洗澡

奖杯说明：按一下×键，选择宠物用品（Pet Care）中的洗澡（Washing），完成3个步骤就能解锁。

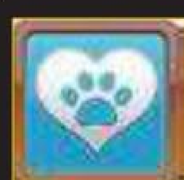


Full to the Brim

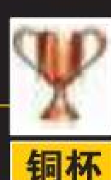


取得条件：第一次给宠物喂食

奖杯说明：在宠物用品中选喂养（Feeding），很容易就喂饱。

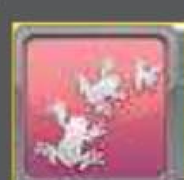


Check Up



取得条件：第一次为宠物完成健康检查

奖杯说明：在宠物用品中选健康检查（Health Check），看一下头、心、肚子、手部肌肉就OK了。

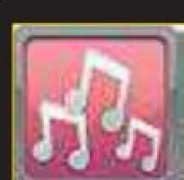


Bopper



取得条件：完成FROG BOP并且踩到四种类型青蛙至少一次

奖杯说明：所有的迷你游戏都是在玩具盒（Toy Box）中进入的。这个游戏对应的玩具是直升机，移动直升机和拿起砖块，放下在小猴子旁边，引导它去踩青蛙。踩到全部四种有运气成分，多试几次即可。

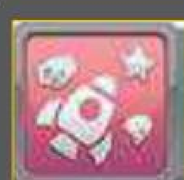


Conductor



取得条件：在未出现序列上的错误的情况下完成MUSICOPTERS

奖杯说明：花1000宠物币解锁的直升机小游戏。对照颜色，把第一个序列的盒子放好，之后可以放下控制器静等时间结束，奖杯弹出。



Space Dash



取得条件：在没有撞到小行星的情况下完成SPACE RACE

奖杯说明：对应火箭的小游戏，开始时不蓄力飞上去，只需避开两三个小行星后就会很快落回地球，解锁奖杯。

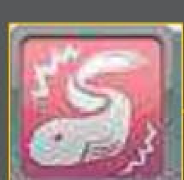


Sky Writer

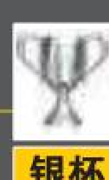


取得条件：完成STAR TRACER并且得到至少1000分

奖杯说明：花1000宠物币解锁的火箭小游戏。开始时先按一下T键点燃火箭，之后按照星星间指定的路线飞行，飞完后按一下MOVE键就完成了一组。这个游戏得分判定比较怪，1000分有时容易有时又很难，若始终无法成功，可以试试调整下与摄像头的距离，双人游戏时因为飞行距离短，比较容易得高分。

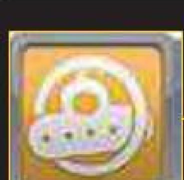


Sea Skills



取得条件：在没有被电鳗击晕的情况下完成COIN COLLECTOR

奖杯说明：对应潜水艇的小游戏，电鳗游得不快，在画面中间回避即可，金币可以不用管。

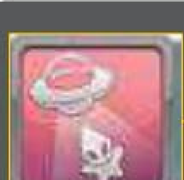


Ring Runner



取得条件：在没有遗漏一个圈的情况下完成SUB RUN

奖杯说明：花1000宠物币解锁的潜水艇小游戏，按下MOVE键是减速，T键是瞄准路线，比较简单。



Saviour



取得条件：完成RESCUE并且拯救五种不同种类的外星人

奖杯说明：对应UFO的小游戏，游戏时间很长，就算是小孩子也能轻松完成。



Full Tank



取得条件：在ROCKET REFUEL中至少三个不同的燃料口完成一次充值

奖杯说明：花1000宠物币解锁的UFO小游戏，一次充值是指把对应的颜色连续放3个，其他颜色先不理，等指定颜色掉下来，注意放下时的提前量。

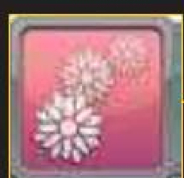


Fishing King



取得条件：完成HOOK A DUCK并且各种类橡皮鸭均上至少三只

奖杯说明：对应小船的小游戏，可以使用船本身将鸭推到一个更中央的位置，之后慢慢地喷水过去让宠物钓。鸭子一共三种，出现种类是随机的，需要点小运气。

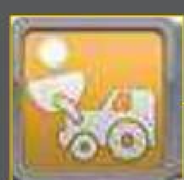


Green Fingers

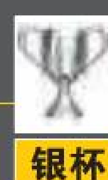


取得条件：完成LILY BLOSSOM并且令各种类的百合至少开三次

奖杯说明：花1000宠物币解锁的小船迷你游戏，非常简单，对着花喷水即可，可把2P的船开到角落去，免得影响开花。

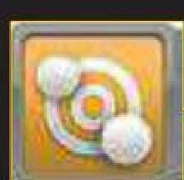


Swish



取得条件：完成DIGGER HOOPS并且各颜色至少投中三个球

奖杯说明：挖掘机小游戏，一共有四种不同颜色的篮框，接近球时按MOVE键拿起球，之后移动到相同颜色的篮框下，宠物就会自动得分。

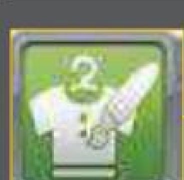


Good Aim



取得条件：完成RICOCHET RANGE并且得到不少于500分

奖杯说明：花1000宠物币解锁的挖掘机小游戏。很简单，推一下球，球会自动撞来撞去，500分只是小意思。

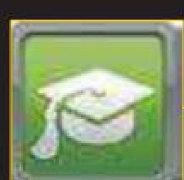


Dedicated Follower of Fashion



取得条件：订制各类服装并为你的宠物穿上

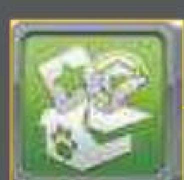
奖杯说明：进入换装界面（Fancy Dress），把帽子、面具、衣服、裤子各换上一件，点画笔随便画几下，之后再把4种服饰都保存一下。



Pet Whisperer



取得条件：在训练中教给宠物所有招式

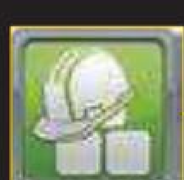


Craft Box Complete



取得条件：购买所有的贴纸和模板包

奖杯说明：共22包，耗资2200宠物币。

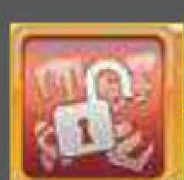


Pet the Builder



取得条件：在Soft Play中使用7种积木

奖杯说明：按□键选择Blocks会看到7种不同形状的积木，全部放上去就OK了。



Collectormanic



取得条件：购买游戏中的每一个项目

奖杯说明：总共要花62760宠物币，不停画UFO来刷。食物和香波不用买。

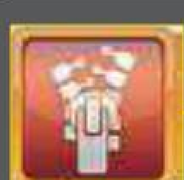


Contender



取得条件：在每个小游戏击败朋友

奖杯说明：开双打，全部12个小游戏确定胜利就可以挂着等时间结束了。



Shopaholic



取得条件：买齐所有衣服

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

ASURA'S WRATH™



《阿修罗之怒》究竟是不是一款值得认真体验的好游戏，这一点可能存在比较大的争议。个人觉得评价的分水岭在于评论者是否“认真体验”过，若仅仅选个普通或简单难度，走马观花地草草通上一遍，就下类型“这不就是一款 QTE 超多的互动电影吗？”这样的定论，显然对于本作来说有失公平的。因制作攻略的关系，《阿修罗之怒》我已通了七遍，从个人感受来说，这不仅是一款非常强调一周目震撼体验的“视觉系”作品，音乐与艺术风格绝对可以让人叫醒你的眼睛和耳朵，同时战斗系统也有其独到之处，在多周目过程中能够挖掘更多细节，是经得起品味的新生代 ACT。

阿修罗之怒		Capcom	动作
PS3	Asura's Wrath		日版
	2012年2月23日	1人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

文 胜负师　美编 NINA

阿修罗系统篇

基本操作

键位	功能
左摇杆	移动/瞄准
右摇杆	视角调整
R3键	视角复位
△键	重攻击
○键	攻击
□键	射击
×键	跳跃/受身
L1键	目标锁定
R1键	回避
L2键	无限模式
R2键	怒气爆发
START	暂停/菜单
SELECT	跳过剧情动画

阿修罗

攻击动作

射击

一下一下按射击键类似于霰弹枪，这种攻击方式在游戏中基本没有什么实用价值。按住不放则类似机关枪，会不断连射，有准心可以操作瞄准，射击的攻击力比较低，主要用于牵制或消灭在空中飘浮的敌人。

空间战射击

在空间战（射击关卡）中，射击键依然是连射，而移动准心锁定到目标之后，按下重攻击键会发射有追踪效果的大威力光弹，这与世嘉名作《铁甲飞龙》的锁定射击有些类似。一次能够锁定的目标有数量限制，看到准心完全变色就说明锁满了。

普通攻击

连按攻击键可以形成基础的连击，连击最后一下会有比较大的硬直，但有多种取消方式，如突进攻击、跳跃、回避等，都可以取消硬直动作。

突进攻击

按住攻击键不放便可使出突进攻击，地面突进攻击可以将部分敌人打浮空，而空中突进攻击可将敌人砸向地面，但对处于刚体状态的敌人或大体型敌人无效。突进攻击的硬直可以用跳跃、回避、普通攻击来取消。

重攻击

重攻击的打击面广，判定强，有吹飞效果，自身带刚体效果，并可以中断敌人甚至是BOSS的攻击动作，但是每次使用重攻击之后就会处于过热状态，需要等待15秒左右才能再次使用重攻击。



特殊攻击

接近处于倒地状态的敌人后会出现△的提示，按下△键后就会出现特写画面，主角会处于全身无敌状态，进行豪快而华丽的特殊打击。特殊攻击的动作有很多种，在周围有敌人的情况下，必定会使用范围型的攻击，也有对单体的专属动作。使用特殊攻击后同样会出现过热状态，也就是说在使用重攻击后不能马上使用特殊攻击。

反击

当敌人攻击时身上泛起白光，那就说明这种攻击是可以进行反击的。反击需要站在敌人的攻击范围内，然后在出现提示时点△键。成功使出反击的话，动作过程中也是全身无敌，而且对周围的敌人存在攻击判定。BOSS战时会有特定的反击机会，有时则需要按○键，成功的话演出效果一流。由于反击无消耗，不会出现过热，回报比较高，出现反击机会时应尽量把握住。



辅助动作

回避

回避的动作为前扑翻滚，过程中有无敌时间，适用性很广，可以用来取消攻击中的硬直。但是回避动作结束时也是有硬直的，解决方法是用跳跃来取消回避后的硬直，同时“跳翻跳翻”也是有效的快速移动方法。

跳跃

跳跃除了可以取消回避的硬直，还可以取消突进攻击的硬直，这样便可以在将敌人浮空后立即跳起，进行空中追打。这是游戏中非常实用的连续技。

受身

在被敌人的攻击打成踉跄、吹飞或浮空状态时立即按下跳跃键便可以受身，而且会有画面特写。在EASY难度下，受身时机会有按键提示，中高难度时则没有，一般来说连按×键就有很高的成功率。受身的一大作用是可以减少一半左右的伤害，受身成功时你会看到体力又涨回来了一些，但如果体力被打成0了，那便无法用受身来回血。



锁定

按下锁定键后，视角会一直盯着锁定目标，右摇杆可用于切换目标，BOSS战时为自动锁定状态。锁定状态时，跳起再按住射击键会自动瞄准目标连续射击，不必手动调整准心，而且跳跃射击角色是移动的，不易被敌人偷袭，安全系数更高。

TIPS 推荐连续技

了解了各种动作后，可以尝试一下连续技组合。比如说地面打三四下后按住攻击键使出突进攻击，敌人被打浮空后立即跳起，空中打几下后再次按住攻击键，落地后不马上使用特殊攻击，而是打几下后再用。这样的连续技可以将一次攻击机会的效率发挥至最大，在对付上级杂兵和 BOSS 时均可以积极使用。

无限模式

无限模式槽位于气槽的下方中间位置，攻击命中或受伤时无限模式槽就会上涨，蓄满后会有 L2 键的提示，按下后便可发动无限模式，而 EASY 难度的无限模式在能量加满时就会自动发动。发动无限模式时会有多项福利：

1. 重攻击和特殊攻击没有冷却时间，可以连续使用；

2. 防御力大幅度上升，被一些威力不高的攻击命中，几乎不掉血；

3. 对非实弹系的攻击，如激光、能量球等免疫，被打中了也不掉血；

4. 自带刚体状态，除了大威力的招式，被一般的攻击命中也不会出现硬直；

5. 自动受身。

6. 夜叉在无限模式中的射击速度会加快，移动速度会快到有点失控的感觉。

无限模式有这么多的好处，所以发动后应尽量维持，而不要连续使用重攻击，这样会过快消耗无限模式的能量。另外，射击虽然攻击力小，加怒槽少，但是却可以快速增加无限模式槽的能量，增加发动无限模式的机会，这也是射击最主要的作用之一。

共鸣系统

所谓“共鸣”其实就是 QTE 部分。作为重要的剧情表现形式，本作的 QTE 占据了相当的比重，同时也因为这一点而受到了部分玩家的误解。游戏中 QTE 的输入方式比较多样，有单个的按键输入，有按键连打，有左摇杆的方向输入，有左摇杆的顺时针或逆时针旋转，有左右摇杆同时输入方向等。有的 QTE 有时间限制，而一些固定剧情中的 QTE 则没有时间限制，直到你输入指令后剧情才会发展。有些地方的共鸣是有连续性的，失误一个之后，后面一连串 QTE 就都没有了，这会严重影响过关后的第三项评价指标“共鸣率”。另外，有部分 QTE 不按是会直接 GAME OVER 的，好在这样的情况并不多。

还有一种称之为“共鸣冲击”的 QTE，需要玩家根据画面提示，在特定的时机输入△键，根据准确度有 Excellent、Great、Good 三种评价，“共鸣冲击”没有获得 Excellent 评价或者干脆没有按到，并不会影响流程，故事还是会正常进行，只是会降低过关后的“共鸣率”评价。共鸣冲击的 Excellent 判定很宽松，在大圈快套住小圈时按下即可。

本作的连打型QTE 有个特点，就是你按得像高桥名人一样快也没有用，还是要坚持到固定的时间点时才算成功。大概一秒按 4 次的频率就已经足够了，各位大可放轻松来按，不必在连打 QTE 上白花力气。



TIPS QTE偷懒法

QTE 部分最容易失误的是连续出现的限时指令，比如回避敌人的一连串攻击。除了把指令背下来之外，还可以采用暂停法，就是 QTE 出现瞬间按 START 暂停，看清后解除暂停并输入指令，轻松无失误。另外，摇杆的方向指令用转摇杆的方法也可以完成，懒人福音啊！



气槽系统

《阿修罗之怒》的气槽由三个部分组成，最上方的是体力槽，中间的是怒槽，下方那个刚才已经说过了，是无限模式槽。其中怒槽是本作的一大特色，在大部分的战斗中，敌人要么杀不光，要么杀不死，惟一的解决方法就是不断攻击，蓄满怒槽，在画面出现大字提示时按 R2 键爆发，此时一般会进入共鸣（QTE）阶段，然后就会进入下一阶段的流程，这也是本作非常特别的戏剧化推进方式。特殊攻击、反击都会令怒槽较大幅度上升，而普通攻击、突进攻击、重攻击命中时也可以看到怒槽一点一点地上涨，射击的上涨速度几乎可以忽略不计。另外，每次怒气爆发后，体力就会加满。

卡路洛

本作虽然没有装备系统，但是却在气槽上做了些文章。游戏中共有 9 种气槽可供更换。除了初始气槽之外，满足一定条件便能开启新的气槽，装备有特殊效果的槽会改变战斗难度，同时收集所有气槽和使用特定气槽通关与奖杯有关。



注意！以下所有评价相关条件难易度不限，同一关卡打过不同难度的情况取最好成绩。而“完成全部关卡”的条件包括真结局，也就是 19 个关卡都要打过。

日文名称	英文名称	取得条件	效果
リベリオン	Avenger	初期拥有	无特殊效果
スティールハート	Defender	在第一部的关卡中取得三个A级以上评价	减轻伤害
デストラクター	Destructor	在第二部的关卡中取得三个A级以上评价	无限模式槽增加速度上升
アイスマン	Thermoregulator	在第三部的关卡中取得三个A级以上评价	过热状态的冷却时间变短
エンデュランス	Survivor	有10个关卡取得A级以上评价	无限模式持续时间变长
ブラインドマスター	BLIND MASTER	全部关卡取得A级以上评价	看不见气槽
サードアイ	Augur	装备BLIND MASTER槽完成全部关卡	所有反击自动完成
ロストワード	Mortal	有10个关卡取得S级评价	体力变得很少
マントラオブラース	Obliterator	装备Mortal槽完成全部关卡	无限模式槽一直处于MAX状态

米思拉

评价系统

本作的评价系统比较特别，过关后的评价分为三项指标，第一项为过关时间，只计算实际操作部分，剧情和 QTE 不算；第二项为战斗分数，这个比较复杂，下面会单独讲；第三项为共鸣率，也就是 QTE 的准确率。三项指标的评价分为 S、A、B、C、D 五个等级，如果各自对应的得分是 5、4、3、2、1，那么把三项得分相加再除以 3，四舍五入便是这一关的综合评价。比如两个 S 一个 A 平均是 4.67 分，四舍五入是 5 分，那总评就是 S。一个 S 两个 A 平均是 4.33 分，那就只对应 A 评价了。

三项指标中战斗分数一项比较“文艺”，得分的标准有别于一般的动作游戏。不少玩家表示有点看不懂，经常会出现觉得自己比上一局打得好，可是分数上却一点优势没有，甚至更低的情况。而且战斗分数与过关时间有时还会起冲突，打得太快，分数就不够，去赚分数的话又会令时间评价降低。有几个关卡这种情况特别明显，在刷全 S 级评价时会给玩家带来不小的麻烦，针对这种情况，玩家可以把三项指标定成 ASS 或 SAS，在时间和得分中间进行取舍，这样会简单许多。

具体看一下战斗分数的构成：怒气爆发单次 1000 点；普通攻击每次得 2 点；射击每次 1 点；空间战的锁定射击每次 5 分；突进攻击每次得 10 点，空中和地面的突进攻击分值相同；重攻击一次 20 分；反击每次 30 点；特殊攻击每次 50 点。每一种得分次数的上限是 999 次，注意，这里说的“每次”其实指的是每 HIT。以反击为例，对 BOSS 时反击一次一般只是一下，但杂兵战时反击往往会波及周围的敌人，这种情况是算多 HIT 的，因此可以赚取更多的分数。发动无限模式有一定的分数奖励，但是有浮动，与持续时间长短有关，发动一次可以得 15 至 20 分；受身的奖励分数同样不是固定的，每成功一次会加 60 至 70 分。惟一的减分项目是接关，一次减 1000 分！

高分心得

我们来分析一下，取得高分的基本原则吧！

1. 怒气爆发是推进剧情的，每关的次数固定，所以得分高低取决于其他方面的表现。

2. 想取得高分，首先是不能死，死了就重来，别接关，一次减 1000 伤不起，而且续关的话本关时间也是累积的，对时间评价也会造成很大的负面影响。

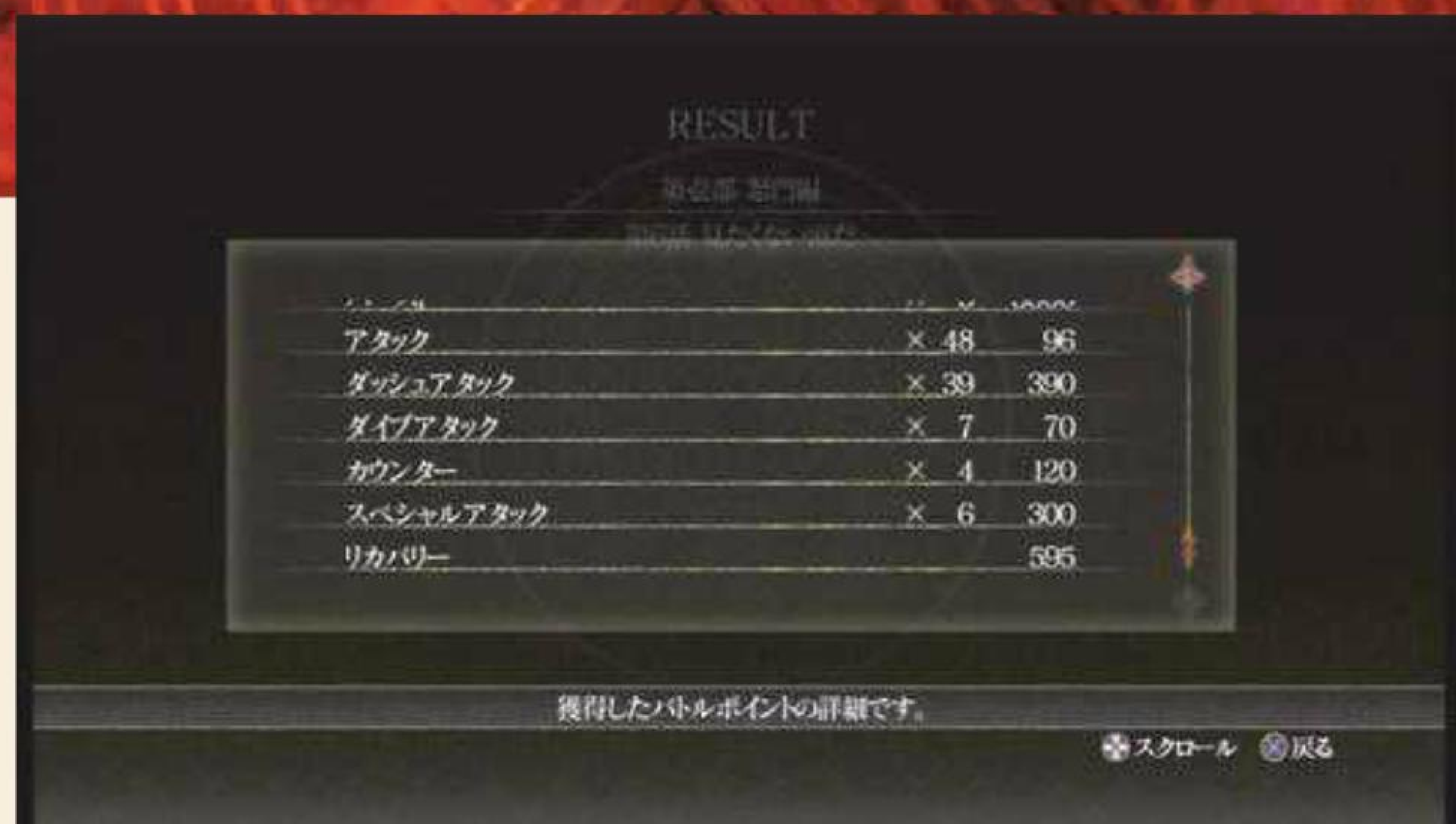
3. 多使用突进攻击，但要先熟悉一下取消硬直的方法。不仅因为突进攻击的基础得分高，而且能够制造更多特殊攻击的机会。

4. 重攻击有冷却时间，不要随便用掉，应该更多地用于特殊攻击，20 和 50 之间肯定选后者。

5. 有反击的机会最好不要错过，特别是杂兵战时，反击成功的回报较高，又能制造特殊攻击的机会。

6. 不要用一般动作游戏的评价标准去思考，体力剩余量的多少对战斗分数没有任何贡献，无伤过关也没什么用。

如果有些关卡打了几次，战斗分数还是只停留在 B 级评价，那就请采用相当奇葩的战术——故意挨打！只要挨打后多受身几次，然后再正常发挥，顺利过关，你会发现战斗分数明显上去了。受身一次消耗的时间很短，但是得分却比特殊攻击还要高，一般六七次受身就能赚取决定性的分数。当然，体力太少时不要这样去做，不小心挂掉就得不偿失了。



阿修罗奖杯攻略

奖杯总数	45	铜杯	34	银杯	7	金杯	3	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	20小时
在线奖杯	0
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



《阿修罗之怒》的流程不长，但是奖杯路线有些繁琐，最少通关次数的理论值是三周目，但这得建立在每关都能一次拿 S 级评价的基础上，这对于刚刚接触本作的玩家来说几乎是不可能的。一周目通关后，有 5 关拿到 S 会出真结局，10 关拿 S 出 Mortal 槽，19 关全拿 A 以上出 Blind Master 槽，装备两种特殊气槽要从头到尾各通一遍，最后再以 NORMAL 和 HARD 全关卡全 S 来收尾，这些步骤都是必不可少的。从实际测试来看，白金相当于要花四五周目或是更多的时间，但由于除 QTE 以外的剧情都可以跳过，所以只要安排得当，将一些步骤合并进行，那 20 小时拿下白金应该是没有问题的。以下设计了一条适合大部分玩家的白金路线，当然，你也可以装 Mortal 槽去刷 NORMAL 或 HARD 的全 S，但一击死状态压力山大，死一次便对评价影响很大，一般就只能退出重来。来来回回重试，花的时间可能更多。倒不如按推荐路线去走，相当于完整地打上三遍 NORMAL，外加一些扫尾工作，可确保稳定性。



白金路线

1. 直接开HARD难度，先打3话。由于前三话难度很低，HARD和低难度没什么区别。我们的目标是至少获得三个A，以开启增加防御力的气槽。虽然很简单，但也可能失手，如果某一关只拿到B评价，那就选关重打一次。

2. 装备加防御力的气槽后，将HARD难度正常通关。由于气槽的效果，HARD的实际难度和NORMAL基本持平，不会给玩家带来多大的麻烦。

3. 将任意5个比较有把握的关卡刷到S级，比如最初的五话，以开启真结局，难度相关奖杯会在看过真结局之后才跳出。

4. 把任意10个HARD关卡刷至S级，开启Mortal（**ロストワード**）槽，装备后打EASY难度，从头打到尾，包括真结局。虽说装这种气槽会让体力变少，但选了EASY，难度便会与NORMAL持平，至少不会被一击必杀。

5. 一般来说，EASY通关后，全章节综合评价达到A以上应该是不成问题的，如果还有少量关卡没有达到A级，可选关再打一次。全A后开启Blind Master（**ブラインドマスター**）槽，效果是看不见气槽。装备后选NORMAL难度，从头打到尾，过程中能拿S的尽量拿。打完真结局后全气槽入手。

6. 最后一步是把NORMAL和HARD所有关卡包括真结局的评价都刷成S级。因为此时已经获得了自动反击和无限模式一直MAX的强力气槽，刷评价会变得比较容易，只有少数几关需要注意方法（详见流程中的提示）。

另外，如果是适应性较强的ACT达人在追求白金时可以采用这样的顺序：一周目NORMAL，刷10个S后二周目装Mortal槽打NORMAL，三周目装Blind Master槽打HARD，最后再刷全S收尾，这样可以少打一些关卡。但如果中途死亡次数比较多，则起不到节省时间的作用。玩家可自行选择路线顺序。



轮回する世界 Enlightenment 白金
取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

怒门 Suffering 铜杯
取得条件： 第壹部“怒门篇”完成

破道 Rebirth 铜杯
取得条件： 第贰部“破道篇”完成

夜镜 Karma 铜杯
取得条件： 第叁部“夜镜篇”完成

奖杯说明： 每部6话，完成即可，难易度不限。

真 The Truth Hurts 铜杯
取得条件： 看过真结局

奖杯说明： 有5话的综合评价获得S级或是总计通过50话后开启新关卡。真说18话的关卡内容和第18话相同，只有结尾处不同。

光临 Fighter 银杯
取得条件： 难易度NORMAL以上全部章节完成

怒りを体现せし者 Warrior 金杯
取得条件： 难易度HARD全部章节完成

奖杯说明： 难度奖杯需要把真结局也完成一次才能取得，HARD全通可以同时获得NORMAL的奖杯。

宽容なる者 Demigod 银杯
取得条件： 难易度NORMAL全部章节的总评价均达到A级以上

世界を守りし者 Shinkoku Soldier 银杯
取得条件： 难易度NORMAL全部章节的总评价均达到S级

顶に到达せし者 Guardian General 银杯
取得条件： 难易度HARD全部章节的总评价均达到A级以上



全能なる者 Deity 金杯
取得条件： 难易度HARD全部章节的总评价均达到S级

奖杯说明： 评价奖杯比较麻烦的一点是HARD不兼容NORMAL，也就是说必须把NORMAL全章节和HARD全章节都刷至S级才可以。因为装备有特殊效果的气槽对奖杯获得没有影响，所以大部分关卡的S级评价在熟悉系统和关卡流程后都不难，只有少数几关在时间和战斗点方面会有冲突，可将三项指标定成A、S、S或S、A、S，这样还是可以获得S级总评价。如在部分章节刷S级受阻，请先仔细看一下评价系统解析，流程部分也会有相关心得。

もっと怒りを Mortal 铜杯
取得条件： 任意一个章节获得D以上的综合评价

奖杯说明： 打过第一关便可获得，而且想得到D以下总评可能比获得S还要难吧！

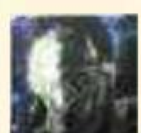
怒发、天を冲く Anger Management 铜杯
取得条件： 在第1话时第一次使用爆发

六天金刚 The Six-Armed Man 铜杯
取得条件： 在第5话时六天金刚阿修罗显现

否天 Heads Will Roll 铜杯
取得条件： 在第12话时否天显现



夜叉



ヤシャ様御乱心!
Rebel with a Cause 铜杯

取得条件：在第13话时夜叉做出抉择

奖杯说明：上面几个都属于剧情奖杯，但这一个要特别注意一下。取得的位置是在卫兵说夜叉叛乱的剧情之后，但如果玩家跳过这段剧情直接开始战斗，那奖杯就不会弹出，需要下次选关再打第13话时不跳剧情方可取得。



手が胜手に
Denied 铜杯

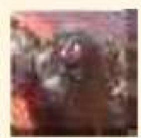
取得条件：在第10话时被Augus一拳打晕



阿吽
It Takes Two 银杯

取得条件：在第17话与夜叉协力击败Deus

奖杯说明：上面两个也是剧情奖杯，通关过程中一定可以取得。



怒りの绝叫
A Cry of Anger 铜杯

取得条件：累计爆发50次

奖杯说明：由于白金需要多次通关方可达成，游戏中的数量累积型奖杯均可以自然取得。



愤怒の咆哮
A Roar of Fury 铜杯

取得条件：累计爆发100次



慈悲なき一击
Hit'Em Hard 铜杯

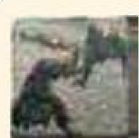
取得条件：用特殊攻击消灭100个敌人



完肤なき一击
Hit'Em Harder 铜杯

取得条件：用特殊攻击击倒300个敌人

奖杯说明：可以积极使用长按攻击键的突进攻击将敌人打翻在地，然后倒地追打的方式来增加特殊攻击的杀敌数累积。



一寸の见切り
Can't Touch This 铜杯

取得条件：反击成功50次



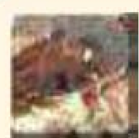
刹那の见切り
Can't Touch That 铜杯

取得条件：反击成功100次



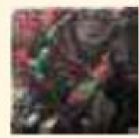
苍天乱舞
They Don't Stand a Chance 铜杯

取得条件：在无限模式下消灭50个敌人



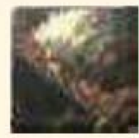
怒发天舞
Unstoppable Force 铜杯

取得条件：在无限模式下消灭100个敌人



刚力无双
Taking Out the Trash 铜杯

取得条件：用重攻击或锁定射击消灭300个敌人



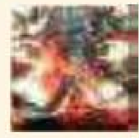
共鸣の拳士
Quick on the Draw 铜杯

取得条件：共鸣冲击达成70次EXCELLENT评价



冲击の武术王
Lightning Reflexes 铜杯

取得条件：共鸣冲击达成150次EXCELLENT评价



一神同体
Be the Fist 铜杯

取得条件：全部章节的平均共鸣度超过80%（难易度无关只取最好成绩）

奖杯说明：就是关卡评价的第三项QTE的准确率，平均超过80%，必须打出真结局后奖杯才会解锁。



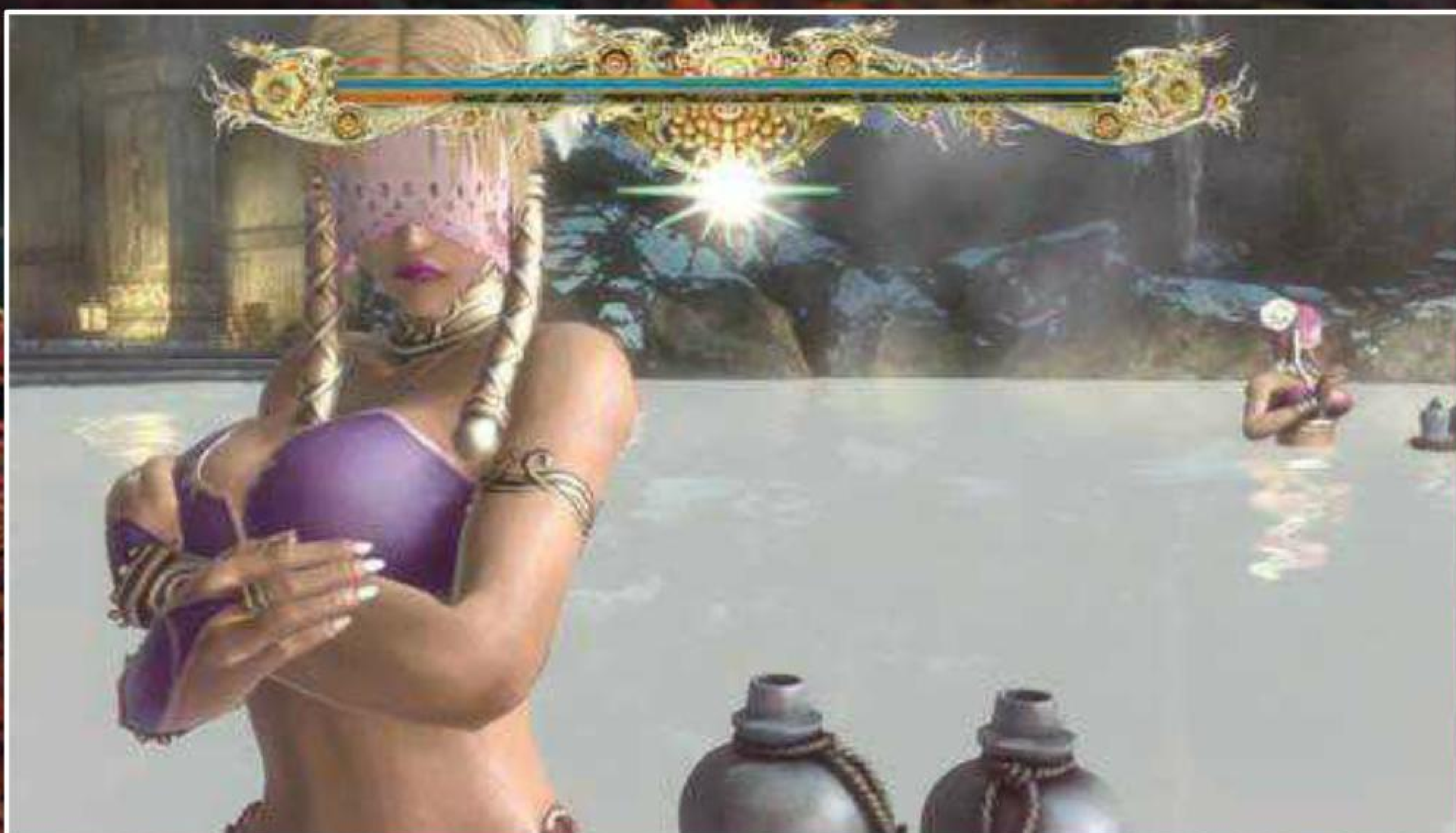
痛みを怒りに
Pain Is Universal 铜杯

取得条件：总伤害突破1万点



まだ终わらぬ!
Too Legit to Quit 铜杯

取得条件：GAME OVER后首次接关





枷を背负いし者
Look Ma, No Eyes! 银杯

取得条件：装备Blind Master（ブラインドマスター）槽完成全部章节

奖杯说明：这个气槽的解锁方法是全关卡获得A级以上评价，难易度不限，效果是看不到气槽。装备后从把全部18关和真结局再打一遍才符合要求，但难度依然没有限制。请参看白金路线中的提示以节省时间。



ホシを镇めし者
Who Needs Health? 金杯

取得条件：装备Mortal（ロストワード）槽完成全部章节

奖杯说明：这个气槽的解锁方法是有10个关卡获得S级评价，难易度不限，效果是体力变少。同样需要装备后从头打到尾，白金路线中有相关提示。



肖像の收集家
CG Collector 铜杯

取得条件：收集全部CG



绘画の收集家
Art Appreciator 铜杯

取得条件：收集全部插画



万象の收集家
Movie Buff 铜杯

取得条件：收集全部动画与幕间短剧

奖杯说明：所谓全收集其实很简单，只要通关并打出真结局就行了。



理を极めし者
The Whole Nine 铜杯

取得条件：收集全部气槽

奖杯说明：各气槽的获得条件之前已经说过了，白金路线的安排也考虑到了气槽的收集。DLC或特典的气槽不算在内。



饱くなき斗争の果て
Ka-ching! 银杯

取得条件：获得的战斗点数累计突破12万



男の本能ゆえに
View of the Valley 铜杯

取得条件：盯着温泉美女的胸前看



大酒豪
Like a Fish 铜杯

取得条件：在温泉中喝大量的酒



贵様らも好きだな
Sometimes I Feel Like... 铜杯

取得条件：在温泉中发现所有的杂兵

奖杯说明：这是温泉相关奖杯中惟一可能遗漏的。玩家可以先看左右两侧，会有两个童子，左侧还有一个大尊会滑倒，然后就多看几次上方的山坡，直至奖杯跳出。



俺の耳に念佛
Shut Up, Wyzen! 铜杯

取得条件：在Wyzen说话时将他打断



もう闻き飽きた
Shut Up, Kalrow! 铜杯

取得条件：在Kalrow说话时将他打断



拳で语れ
Shut Up, Augus! 铜杯

取得条件：在Augus说话时将他打断

奖杯说明：三个BOSS的剧情中都有按键提示，可以打断他们的废话，一般不会有人耐着性子听完吧。

华仙

阿修罗流程篇

第一部 怒门篇 Part Ⅰ: Suffering

第1话 真なる夜明けは近い
Episode 1: The Coming of a New Dawn

第一关只有空间射击部分，因为连体力显示都没有，所以是不会GAME OVER的。时间和战斗得分拿S不在话下，但是共鸣部分要注意，这关中间穿插的QTE很多，一连串的躲避如果漏一个，后面的就不会出现，共鸣率方面会有很大损失。刚开始玩不熟悉的话漏掉几个QTE也实属正常，总评没拿到S就回头再刷吧。

共鸣指令

①射击过后阿修罗冲向敌人：L2+R2、左↓+右↓
②第二场射击至一定程度：○、左逆
③第三场射击后：左←
④各角色介绍后：○连打
⑤第四场射击爆发后：○连打
⑥下半部分开始后：左→+右←
⑦躲避光束攻击时：左↑、左↓、左←、左逆、左←
⑧长出手臂：左←+右→、左↑+右↑、左←+右→
⑨再次躲光速：左↑、左←、左顺、左逆、×
⑩爆发后：连续三个▲

注："左"表示左摇杆；"右"表示右摇杆；"↑↓←→"表示摇杆需要输入的方向；"逆"表示逆时针旋转；"顺"表示顺时针旋转；"▲"表示共鸣冲击，就是看准时机按△键。

第2话 复仇するは我にあり
Episode 2: Betrayal and Vengeance

这关剧情占了很大一块，只有一场杂兵战，还会和巨神华仙交一下手，但也称不上BOSS战。这关还是不会GAME OVER，而且没有过热设定，重攻击可以随便用，很是爽快。但同时时间评价判定很严格。这关只有两个QTE，千万不能失败，不然肯定拿不到S。

共鸣指令

①被杂兵压住时：左←+右→
②与巨神打斗后：▲



第3话 ただの地狱だ
Episode 3: Hell on Gaea

第3话其实是教学关，年轻的阿修罗会在师父欧卡斯的指导下学习各种攻击方式和辅助系统。完成所有教学后，是一场杂兵战，但毫无难度。不过这关的S有点诡异，很多人打了半天战斗得分只有D评价。其实原因很简单，这关的教学部分是可以跳过的，但是仅靠后面那场杂兵战，能获得的战斗得分非常有限。只要不跳过教学，那拿S评价还是比较轻松的。

共鸣指令

①与金色蜘蛛对话后：左↑
②与师傅打斗爆发后：连续三个▲
③杂兵战结束：左↑
④爬完塔之后：左←+右→

谢尔盖

第4话 何をしたか言ってみろ
Episode 4: Old Friends, New Enemies

这一章的前半部分由三场战斗构成，第一战的对手是一群猩猩，突进攻击、特殊攻击、反击可以多用用，一方面加速怒气上升，另一方面也能赚取较多的战斗得分。怒气槽涨至一半时会进入第二战，主要对手是罗将，由于他有刚体，并不适合硬拼。而且这个罗将不能直接杀死，必须在怒气爆发后用QTE干掉。罗将与猩猩之间会互殴，利用这一点可以把使用特殊攻击的对象放在猩猩身上，甚至不必锁定罗将，而是以打猩猩为主，这样更能节省时间。

大尊算是游戏中首个中BOSS，他的攻击力大得惊人，HARD难度下两下就能把阿修罗拍死，在攻击他时一定要注意回避。大尊冲过来和跳起后都有反击的时机，把握好机会可以让他倒地，制造特殊攻击的机会。无限模式能用就用吧。

BOSS「七星天」华仙

后半部分是与七星天华仙的第一阶段战斗。他的攻击比较单调，速度也很慢，并有反击机会。他的起身攻击有无敌时间，稍稍注意即可。怒气一半左右时，华仙会升空发射导弹，不过这是固定的反击机会，可大量增加怒气。基本上把他从空中打下来，战斗就进入尾声了。

本关的S评价只要不死，基本都能达成。但是大尊的攻击威胁还是有的，HARD难度或装了体力变少的槽时还是要谨慎些。

共鸣指令

①战斗爆发后：▲
②战舰投炸弹后：左←
③与巨神战斗爆发后：▲、左←、▲

第5话 哀れな汉だ

Episode 5: Hollow Victory

BOSS「七星天」华仙

华仙变得像星球般巨大，用手指碾压阿修罗应该是大家最为熟悉的镜头，而这个《阿修罗之怒》标志性的画面就出自本关。这一关基本上全是轨道射击和QTE，地面战斗只是射飞船，只要利用反击把导弹打回，就能增加不少怒气。本关的流程十分固定，没有太多的要点，应该是游戏中最容易一遍就拿S的关卡。



共鸣指令

①被巨神扔出后：左→
②射击过后：左↑、四次×、左↓
③空中射击爆发后：▲、▲
④顶住巨神的攻击：○连打后R2爆发
⑤战舰射击战爆发后：▲
⑥与巨神对望时：左←
⑦射击爆发后：▲、左逆、▲
⑧巨神使出不动打：▲、○连打后R2爆发、○连打、▲
⑨下半节剧情后：右↓、左↓、左←+右→
⑩手指压下来时：左↑+右↑
⑾回想剧情后：○连打、○连打、左↑+右↑
⑿对抗手指时：○连打、左顺、R2爆发、▲

第6话 见たくない面だ

Episode 6: Confessions of a Mask

BOSS「七星天」夜叉

本关的意境非常出色，夜叉的主题音乐有着浓浓西部风，感觉非常棒，是相当值得品味的一关。由于在与巨神的战斗中，阿修罗的六条手臂已经全断了，所以与夜叉的这场战斗只能用脚和头进行攻击，但除了不能射击之外，其他攻击方式一个都不少，连续技一样可以使用。

BOSS战第一阶段的攻击机会主要是在夜叉二连斩之后的硬直，在BOSS倒地后不用急着使用特殊攻击，可以再多攻击打几下，让怒气多增加一些。在怒气超过三分之一后，夜叉在二连斩硬直后可能会瞬移，此时可以立即回避，防备他的二次攻击。如果瞬移后出的还是二连斩，再抓硬直就妥妥的了。第二阶段夜叉的攻击方式会变多，其中十字突进有刚体，而且之后一般会接三道剑气，这种攻击模式比较浪费时间，所以还是要主动接近，诱使夜叉多用二连斩。



这关是挑战S级评价过程中可能遇到的第一个难点，推荐玩家以时间S、战斗得分A为努力方向。正常打的话，战斗得分出B的概率很高，但如果故意挨打，多受身几次，那拿A会好拿很多。HARD难度时装加防御力的槽来挑战这关即可。

共鸣指令

①剧情中：左↑+右↑
②夜叉战第一阶段爆发后：▲、左→、左↑、▲、左↓、左逆、左↑
③站起来后：左↓、▲
④夜叉战第二阶段爆发后：▲
⑤剧情爆发后：▲

第二部 破道篇 Part II: Rebirth

第7话 この子にただ幸せな

Episode 7: A Father's Duty

又是一场阿修罗回忆中的战斗。在干掉一批猩猩之后，会与一头大象展开激战。大象第一阶段的主要攻击方式是脚踩震地，可以跳跃躲开后迅速接近象腿，打几下后立即使用特殊攻击以增加怒气。大象召唤大量陨石攻击时，其实不用费神去躲，受身或是用重攻击把陨石中断都可以节省时间，受身还可以赚取战斗分数。

打断一根象牙后，大象多了一种用鼻子拍地的攻击，范围比较大，利用闪避的无敌时间来躲。连拍两次后会有比较短的硬直，靠近后可以对着鼻子使用特殊攻击。第二阶段的战斗因为怒气很难在短期内快速上升，可能打起来会有点拖拉。玩家在不能集中打击时可用射击来蓄无限模式的能量，若发动无限模式的话，可以有效缩短战斗时间。

共鸣指令

①黄金蜘蛛说话时：左↑
②战斗后大象出现：左↓
③与大象战斗爆发后：▲、左↓
④大象第二阶段爆发后：左↓、×、左→+右→、▲
⑤回忆过后：左↑

第8话 それは俺がやる事だ

Episode 8: Willing Sacrifices



阿修罗从石头中蹦出来后，先是解决一批猩猩，之后说火星语的少女会被一只大猩猩抓走，进入轨道射击状态，猩猩放出的光球用跳跃回避即可。普通射击加怒气很少，机会主要是接近后用拳头打，可以打三下放一个重攻击，怒气一下差不多就能涨一半，两个回合搞定。

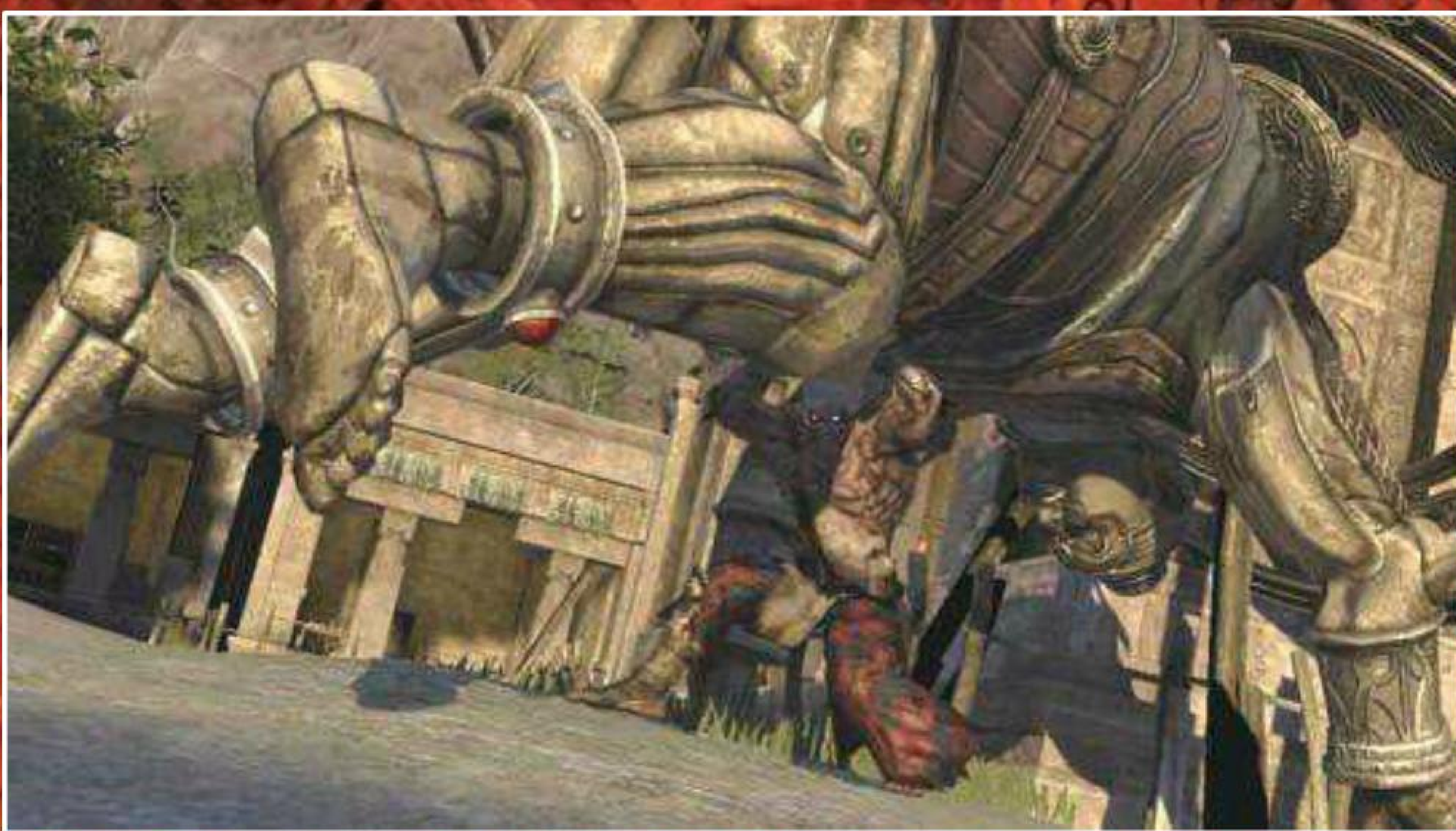
接下来与大乌龟的战斗时间往往会拖得比较长，因为就算是用特殊攻击和反击，怒气增加速度也比较慢。根据评价系统特点，大乌龟的一些威力不大的攻击干脆就不躲了，猛打猛攻。在召唤出小杂兵后改一下锁定目标，可

以在它们身上使用特殊攻击，加快怒气上涨。

这一章后半部分的战斗是大尊和杂兵群的组合，并夹杂着一两个拿枪突刺的罗将，在与大尊周旋时容易被偷袭，不小心挂掉的话就与S评价无缘了。除了打的时候小心一些，注意一下周围的动向，抓住反击机会很重要，因为反击对附近的敌人同样有攻击判定，又有无敌时间，之后立即靠近倒地的敌人发动特殊攻击，怒气一下子就能上升不少。

共鸣指令

①从石头中挣脱：左←+右→
②追逐战爆发后：▲、▲
③打大乌龟爆发后：▲、▲、▲
④与卡路洛对峙时：○、▲
⑤大尊挥手打少女时：▲、左→、▲
⑥打大尊爆发后：▲、▲
⑦剧情中：○、○、左↑



第9话 世界の话は闻き饱きた

Episode 9: The Best Laid Plans

接下来，阿修罗的对手是七星天卡路洛的舰队。空中战部分依然没什么难度，变成六天金刚后，要注意导弹有时看不太清，可以用连按重攻击键的方式来反击，同样有效。进入飞船内部后，会与使用重型武器的大尊对峙，但比起空手状态的大尊反而更容易对付。

本关的杂兵战密集，几场杂兵战之后，在远处会有拿大炮的大尊，他的榴弹和激光威力都不小，推荐锁定他身边的小炮台，边跳边躲边射击，利用跳跃射击自动锁定的特性，可以轻松消灭空中的炮台，这样要比锁定大尊打更安全高效。



一路杀进主舰的升降机，这里虽然场地狭小，但是发动特殊攻击或反击就更容易波及周围的敌人，打起来会比较爽快。这一关没有BOSS战，S评价主要取决于杂兵战的效率，没什么难度。

共鸣指令

①剧情中：左→、▲
②空中战爆发后：左→+右←、左←+右→、▲
③射击战爆发后：▲
④打重机枪大尊爆发后：▲
⑤杂兵战后爆发：▲
⑥电梯战爆发后：▲、×、○连打、▲
⑦卡路洛逃离后：×
⑧逃生艇外：左→+右←、左→+右←、左→+右←、○连打、R2

第10话 さて死合おうぞ

Episode 10: Words of Wisdom

前半部分是与师父欧卡斯一起泡温泉，这里是奖杯跳得最快的地方，一口气能拿4个，具体请参看奖杯攻略部分。奖杯拿过之后，二周目可以选择站起来，这是加怒槽最快的方法，四次可加满。

回忆部分的战斗打完猩猩进入山洞，里面的犀牛只要躲开攻击，再用一次浮空技+特殊攻击就搞定了。出山洞后是猩猩和犀牛的组合，最后还会遇到一只大乌龟。大乌龟多了一招空中旋转攻击，范围比较大，配合其落地瞬间使用闪避就可以应对。这只大龟同样有皮糙肉厚的特点，当它召唤出犀牛后，可以改为锁定犀牛，用特殊攻击将其消灭。

这一关也是S级比较难拿的一关，问题还是出在战斗得分方面，试试大龟的小威力攻击不躲开，多用几次受身吧，用受身骗分还是挺有效的。

共鸣指令

①看到美女时：左↑
②气槽满时爆发：▲
③战斗开始前：左←+右→
④进入山洞后：左←
⑤打大乌龟爆发后：▲、左顺、▲
⑥与师傅对话后：左↓
⑦从浴池里站起来：左↑+右↑

第11话 贵公は贵公の道をゆけ

Episode 11: The Final Lesson

BOSS「七星天」欧卡斯

这一话的内容在游戏宣传过程中也多次出现，也就是在阿修罗月球上与师父的大对决。最后师父非常神棍，手中的太刀居然可以无限伸长，直接刺穿地球！

第一阶段的战斗比较简单，因为每次特殊攻击后师父都会落在比较近的位置，可以追打。攻击时机主要还是BOSS连续攻击最后一下的硬直，只是欧卡斯连续攻击的最后一下会有个停顿，注意不要操之过急而被BOSS打个时间差。第一阶段难度很低，两次特殊攻击加两次特定反击，很快就会进入第二阶段。

第二阶段持刀的师父在放剑气的过程中会不断瞬移，很难抓到硬直，可以用跳跃射击的办法边靠近边积攒无限模式的能量，开无限模式硬拼一次就有很高的回报，只要诱发了空手入白刃的特定反击就简单，同样也是抓住两次机会就能蓄满怒气，剩下的就只是QTE部分了。

这一关的评价标准相对宽松，S级应该是顺理成章的事。顺便说一下，阿修罗给师父的最后一击实在太帅了！



共鸣指令

①打断师傅说话后：▲、左←+右→
②第一阶段爆发后：▲、▲、▲、○连打、左←、○、○连打、左←、○、○连打、左↓、△、○连打、R2
③第二阶段一开始：左→+右←、左→+右→
④第二阶段爆发后：▲
⑤师傅出大招：左→+右←、左→、○连打、○连打
⑥着陆后：左顺、R2爆发、▲、左逆、左→+右→
⑦远处怪物出现后：左↓、×



第12话 奪うだけの神などいらぬ

Episode 12: Gods of Death

阿修罗又成了残疾人，跟随说火星语的少女回到村里。之后的杂兵战只能用脚和头攻击，失去了射击和反击的能力。不过这一关对付的是拿枪的大尊，没有太多的压迫感，因此正常打就行了。能发动无限模式时，大尊的死期也就不远了。

剧情过后，阿修罗因愤怒而化身成“否天”，其实也可以理解成《火影》里的尾兽，其巨大的破坏力让七星天奥尔加的舰队损失惨重。否天攻击舰队时对导弹不能使用反击，所以锁定攻击不要随便用，在消除一批导弹后再使用，有个间隔的话会比较安全，不然还是有被轰杀的可能。

这一关拿S很轻松，没有什么需要特别注意的地方。

奥尔加

共鸣指令

①杂兵战爆发后：▲
②变身后：○连打
③射击战后：▲
④再次射击战后：▲、○连打



第三部 夜镜篇

Part III: Karma

第13话 俺は大义をとったはずだ

Episode 13: Cause and Effect

奥尔加要使用因果要塞的曼陀罗炮来对付变身后的阿修罗，但这玩意儿同时也会杀害无数的无辜群众，心存大义的夜叉竭力阻止。此时玩家控制的角色也会变成夜叉！如果说阿修罗展现的是力，那么夜叉展现的就是速，飘逸的身法与华丽的手刀实在是“碉堡”了！

一场小试牛刀的杂兵战之后，是轨道射击部分，速度感非常强。注意第三批摩托车处有一串QTE，不要光顾着打给遗漏了。激光路障只跳一次不容易躲过去，需要“跳、射击、再跳一次”这样的操作进行二段跳。之后的杂兵战中会有大尊，夜叉对大在尊的反击动作超酷，一定要看！

这一关S级的难点只有一个，就是这关流程挺长的，中间不小心死掉要重打很长一段。可以打得保守一点。一命过关一般都能够取得S评价。

共鸣指令

①杂兵战爆发后：▲、▲、▲
②射击战到门前时：○
③第三批摩托车处：×、○、左←、○、左逆
④杂兵战爆发后：▲
⑤打破两扇门后：×
⑥内心独白后：×
⑦被阻止时：○连打、○连打、○连打
⑧主炮发射后：○连打、R2、▲、○连打、R2

第14话 神こそその手を污すべし

Episode 14: Gods and Men

夜叉由战舰上跳向地球去找阿修罗。空中战时鱼怪发射的鳞片相当于导弹，可以反击扔回。着陆后需要对付一头大象，其行动模式和被阿修罗打断牙齿后的大象基本相同。只是这只大象中途会召唤两头犀牛，和打大乌龟时一样，优先解决犀牛来增加怒气会比较实在。夜叉打大象感觉要比阿修罗容易一些，毕竟速度够快。

干掉大象之后，会有比较多的QTE，只要这部分没什么重大失误，拿S评价应该还是有保证的。



共鸣指令

①夜叉跳下：×
②空中战爆发后：▲
③夜叉降落后：左↑+右↓
④大象战爆发后：▲、左→、左←、○连打、左↓、左逆、左→、△

第15话 七星天のヤシャはここまでだ

Episode 15: A New Cause

BOSS 否天

夜叉与否天的大对决，“火影味”最浓的一场战斗，真不愧是CC2的作品啊！

第一阶段主要的攻击机会是否天的突进爪击之后，但是这招硬直很小，闪避后再想抓硬直就不容易了，可以利用突进攻击后的腾空或是直接跳起空中连击的方式一边躲避一边攻击，虽然有点冒险，但可以节省不少来回躲避的时间，对评价是有帮助的，值得一试。

第二阶段BOSS背后喷火的连续撞击如果全部躲过，那么他就会出现很大的硬直，这种攻击也一样可以用跳跃空中连击的方式连躲带打。怒气快满时也可以发动无限模式一口气搞定。两个阶段各有两次特定反击，需要与否天拉开一定的距离才会诱发，不要错过。

本关可以说是全S过程中最大的难点，可能需要反复尝试方可达成S级评价。在此关受阻的玩家请注意，首先确定以时间S、得分A为目标，每次攻击机会都要用足，比如挑空后的空中连技，倒地后不要马上使用特殊攻击，而是多打几下之后再按△键。即便如此，得分一项只拿到B也是很正常的。获得无限槽一直MAX的槽之后相对会好打一些，但依然需要犀利的攻势，并多使用分值较高的突进攻击。相对好操作一点的办法是故意硬拼几下，创造几次受身的机会，就算HARD难度，装上加防御力的槽，两个阶段受身八次应该没问题。唉，受身骗分实在是有违夜叉的“大义”啊！



共鸣指令

①躲阿修罗的攻击：左→、左←
②第一阶段爆发后：▲
③连续躲阿修罗的攻击：左→、左→、左→、左↓、左←、左↑、左↑、左↓
④第二阶段一开始：▲
⑤第二阶段爆发后：连续七次▲、○连打、▲
⑥两人对冲：▲、○连打、R2爆发

第16话 我抗う故に我あり

Episode 16: Power Struggle

重新恢复理智的阿修罗醒来后冲向七星天首领迪乌斯所在的神殿。这里依然有连场的杂兵战，还有双大尊的组合，但攻击频率不算太高。注意保存体力，不要打得太激进，因为要怒气爆发之后体力才能回复。进入神殿深处，对手便是第一形态的迪乌斯。

BOSS 「七星天」迪乌斯

这场战斗会有体力无限的夜叉相助，虽说是电脑控制的，但夜叉的AI还不错，时常可以抓住BOSS的硬直进行连续攻击，虽然不会增加怒气，但却可以为阿修罗赢得攻击机会。迪乌斯主要的硬直是在放一排圆形雷阵之后，可以翻滚过去一顿暴打。BOSS的特定反击是飞行道具，需要连续反三次才算成功。因为怒气上升还比较快，这一战不会打很久。最后冲向因果要塞的射击部分属于开摩托的夜叉和站在车头的阿修罗一起耍酷，没有难度可言。和很多关卡一样，这一关也属于不死通过，S级便十拿九稳的关卡。



共鸣指令

①地面一拳飞起：▲
②杂兵战爆发后：▲
③拦住夜叉：左←
④阿修罗长出魔手：▲、左↓
⑤六臂阿修罗：左↓+右↓、左←、左→、左←+右→
⑥第一阶段爆发后：▲、×、▲、▲
⑦打断BOSS说话后：▲
⑧射击战爆发后：▲
⑨躲飞弹：左→、左↑、左↓、左↑、△、左←+右←
⑩前方来导弹时：左←+右←、左←+右→、左→+右→
⑪射击战爆发后：△连打
⑫因果要塞双手合什时：×连打

第17话 怒りに捧げる覚悟はあるか

Episode 17: Feet of Clay

冲入因果要塞后，还是得先来一段空中射击战才能突入内部。遇到硬骨头时只要发动无限模式，基本上就可以硬拼了，这种战术比较节省时间。

BOSS 「七星天」迪乌斯

再战迪乌斯时，他会亮出兵器——双节棍，这种形象的BOSS居然用双节棍，实在有点那个啥。基本上每次都要等BOSS耍完一套，做出较大动作的攻击后才有机会上前抓硬直，而且有时靠近会出现特定反击，视角突然一变时就要当心了，没什么把握时可以按START暂停一下。

第二阶段控制夜叉来打，BOSS的攻击套路没有变化，用灵活的闪避等待迪乌斯露出破绽。把BOSS打远了无法追打时，还是用射击来蓄无限模式的能量。第三阶段用回阿修罗，不过这个阶段难度反而最低，因为特定反

迪乌斯

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE



击时会把迪乌斯踩住一顿胖揍，加怒气很快，基本上两轮就能结束战斗。

这关刷S属于小纠结，战斗得分和时间可能出现两个A的情况。射击部分的得分浮动不算太大，而BOSS战要打三个阶段，拖得比较久，时间评价要有只拿A的心理准备。三个阶段都会回复体力，所以受身还是要多用，以免分数不够。

共鸣指令

①接上关结尾处：▲
②射击战爆发后：▲
③三战舰处爆发后：▲、×
④BOSS战一开始：○
⑤第一阶段爆发后：▲
⑥第二阶段爆发后：▲、▲、左→+右←、○连打、R2
⑦第三阶段一开始：左↑、左↑、×、▲、▲、▲、▲
⑧第三阶段爆发后：▲

第18话 押し通る

Episode 18: The Breaking Point

前半段是射击部分，中间穿插的一串QTE要注意，就是连续躲避光束攻击的部分，连着有7个，中间失误一个后面的就不会出现了，会损失不少的共鸣率。打巨大触手和BOSS大脸的时候，如果太注重回避激光和黑色光弹，那么战斗时间会拖得很长。大脸发射的主炮威力巨大，一不小心就可能被秒杀，所以速战速决还是挺重要的。可以在黑色光弹开始发射后立即发动无限模式，然后光弹就不用躲了，无限模式下基本伤不了阿修罗，只要专心回避激光即可，更利于集中攻击，一口气蓄满怒气。



BOSS「喷帝」弗栗多

最终BOSS"喷帝"的攻击方式很多，但玩家可以将其打倒在地的机会却很少，主要是在其爪子挥空出现大硬直时，而且要用普通连击把他打翻在地，夹入突进攻击反而容易错失机会。对最终BOSS的反击有空中和地面两种，地面的比较快，反击QTE可别失败了，失败会损失大量体力。在远距离时，BOSS的岩浆喷泉后接两道激光夹击，这一招看上去比较难躲，其实只要利用闪避的无敌时间，正对BOSS进行两次翻滚就能轻松化解，这种躲避方法最好还是练习一下。由于夜叉会吸引BOSS的一部分火力，跳跃射击可以积极使用，尽快蓄满无限模式能量，发动无限模式硬拼的效率比抓破绽要高，但要注意每打几下，看到BOSS要攻击时就用重攻击取消BOSS的出招动作。特别终盘BOSS的旋转激光炮有较大威胁，最好能用重攻击打断BOSS的动作。

这一关的S还是比较好拿的，基本上QTE没有大失误，并且不死过关就肯定可以拿S。主要是得熟悉BOSS的攻击方式，只要多发动几次无限模式，过关时间便可以有效缩短。

共鸣指令

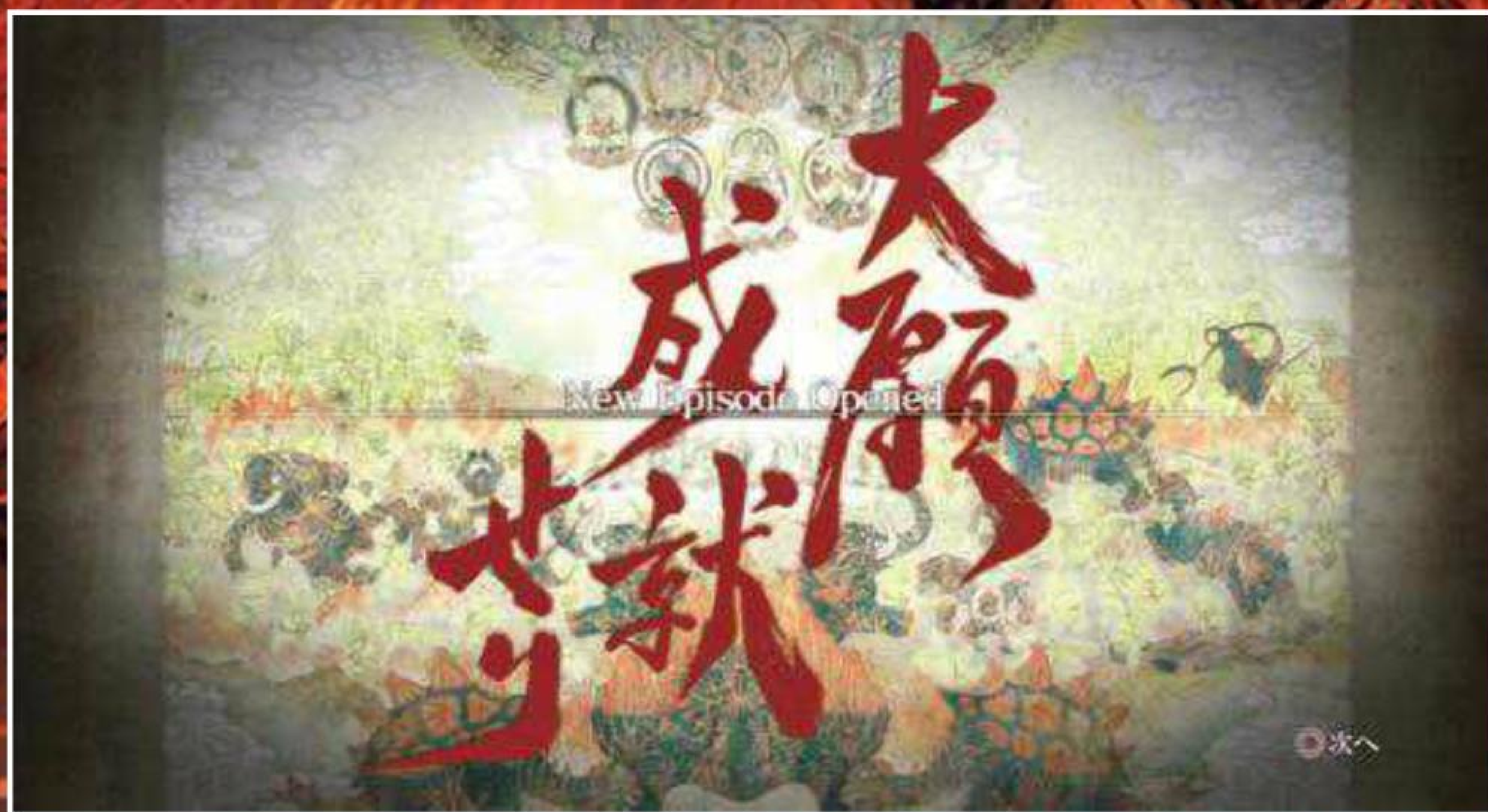
①一开始：左←+右→、×
②两人出场：▲、▲
③射击过后：▲、○连打、▲
④连续躲避：左←+右→、左↑+右↑、左↓+右↓、左→、左←、左顺、左逆
⑤打触手爆发：▲
⑥抵挡光束：○连打、R2爆发
⑦冲下去时：左逆、○连打
⑧帮夜叉抵挡：左→
⑨恢复力量：左←+右→
⑩抵挡主炮：○连打、R2爆发
⑾冲入内部：▲、○连打
⑿打破蛋壳：▲
⒀最后的爆发：○连打、▲、▲、○连打、▲、○超长连打、R2爆发



真说18话 大愿成就せり

True Episode 18: A Turn of Events

隐藏关卡，需要有5个章节取得S级评价才会开启，但难度不限。如果实在打不出来，那么只要累计过了50个关卡一样会开启。不过隐藏关卡的内容其实与第18话没什么区别，相当于把第18话再打一遍，只有结尾部分不同，而游戏设定只有看过这个"真结局"游戏才算真正通关，相关的隐藏要素和奖杯才会开启。顺便说一句，真结局留下了很大的伏笔，看来推出续作的几率很大啊！



文 伽蓝　美编 anubis

笔者虽然未曾深入研究过《铁拳》系列，但作为一名从《街头霸王Ⅳ》一路过来的玩家，接触本作后可以说是直接持证上岗，丝毫没有陌生感，不少街头霸王的技巧可以直接用到本作无误。而且，将铁拳角色使用下来后也让我对《铁拳》系列产生了不小的兴趣，因此单从吸引两系列粉丝这一方面来看，游戏无疑是成功的。但是随着游戏的进行，游戏部分系统的不合理设定开始显现，众多莫名其妙的BUG也逐一被玩家发现，在某程度上伤了期待游戏的玩家的心，但瑕不掩瑜，这些缺点还不足以造成很大影响，官方也承诺会在日后将BUG修复，因此在这里还是将游戏推荐给喜欢格斗游戏的玩家，特别是两大系列的粉丝。

街头霸王对铁拳	Capcom		格斗
PS3	ストリ–トファイタ– × 铁拳		港版
	2012年3月8日	1～4人	368港币
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：12岁以上

STREET FIGHTER X TEKKEN

系统解说

游戏综述

本作虽然采用《街头霸王Ⅳ》的引擎制作，但玩法上却靠近“《铁拳TT》系列”的TAG规则。TAG规则即采用双人对战的方式，每名角色各自拥有独立的体力槽，当某一方其中一名角色体力耗尽后则判定为战败。而角色在受到攻击时会分为实际伤害与暂时损伤，实际伤害顾名思义就是实际失去的体力，而暂时损伤部分可以通过切换到场外的方式来恢复。下面就用图片的形式介绍游戏的基本构成元素。

①**角色图示**:表示玩家使用的角色,当前使用的角色高亮显示在前,待机中角色则阴影显示在后

②**体力计量表**：当前角色的剩余体力值

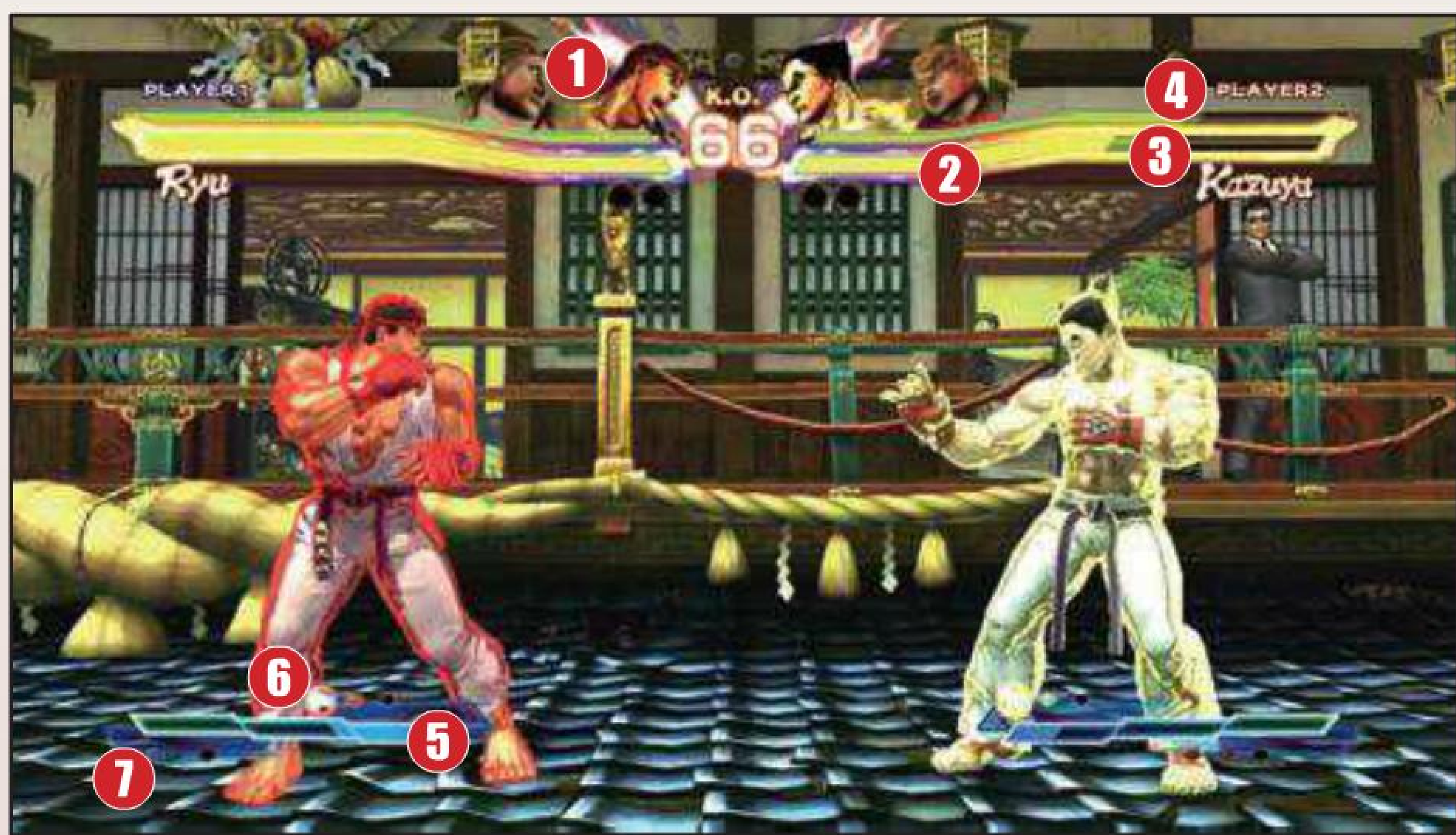
③**暂时损伤**：当前角色在待机状态下可恢复的损伤值

④**队友体力计量表**：待机队友的剩余体力值

⑤**特别计量表**：相当于能量槽，通过使用普通技、必杀技命中对手或被对手防御，被对手各种攻击命中或防御对手各种攻击都能增加这个计量表，特别计量表共可累计最多3格。

⑥**宝石图示**：表示当前角色的宝石发动情况，发动中的宝石会高亮显示。

⑦**队友宝石图示**：表示待机队友的宝石发动情况，发动中的宝石会高亮显示。



基本操作篇

普通技

既然本作采用《街头霸王Ⅳ》的引擎制作，自然地操作方式也为“《街头霸王》系列”玩家所熟悉的6键操作方式，6个按键分别对应弱/中/强版本的拳/脚，这些拳/脚攻击就是我们所说的一般技，因距离差异，姿势差异（下蹲、跳跃）等也会让普通技产生变化。

★为表述上的方便，下文将采用LP/MP/HP表示轻拳/中拳/重拳，LK/MK/HK表示轻脚/中脚/重脚。

必杀技

在输入指定方向指令后按键即可施放必杀技，部分必杀技可以直接取消普通技形成连携。

EX必杀技

发动方式为必杀技指令+PP/KK，即两键同按，发动EX必杀技需要消耗1格特别计量表。

超级技巧

超级技巧即格斗游戏中的超必杀技，发动需要消耗2格特别计量表，每名角色只有一个超级技巧。



冲刺

冲刺即输入44/66后角色快速后退/前冲的动作，冲刺可以用于调整位置改变攻防的节奏。另外，所有角色的44都具有一定的无敌时间，在实战中可以用来躲避对手的部分攻击，而不同角色的44性能则各有差异。



快速起身

即原地受身，与《街头霸王Ⅳ》的受身方式相同，在被攻击后倒地的瞬间输入2方向或任意两个按键同按即可受身，受身后可以大幅缩短倒地时间，但也给予对手机会追打。注意，在受到部分攻击时无法受身，比如2HK和投技等。

前滚起身

在被攻击后倒地的瞬间输入对手所在的方向就能向前翻滚起身，前滚起身有一定的无敌时间，可以规避对手的追击，但整个动作的硬直较大，被对手预判的话破绽不小。

投技与拆投

投技 普通投分为前投和后投，前投发动方法为不按任何方向（5）或6+LP+LK，后投的发动方法为4+LP+LK。而像春丽、嘉米等部分角色还有空投，空投只要在空中按LP+LK即可，前提是该角色有空投。



拆投 在对手投技判定发生前的指定时间内输入LP+LK即可拆投。

进阶系统篇

攻防一体——击飞攻击

击飞攻击类似于“《铁拳TT》系列”中的TAG换人连续技，当角色站立在地面时，同时按HP+HK就可以发动击飞攻击，击飞攻击是一种集进攻与防守的特殊攻击，在发动后会将对手击飞至浮空，同时更换队友出场继续攻势，在击飞攻击发动过程中，场上角色下半身无敌，但即便如此，由于击飞攻击单发的速度相对较慢，因此还是有被对手上段攻击中断的风险，因此推荐以“交互猛攻”的方式发动击飞攻击。详细请参看下文相关部分。



怒拳猛攻——强化连续技与交互猛攻

强化连续技 强化连续技类似于“《铁拳》系列”的固有技以及“《街头霸王》系列”中的TC技能（Target Combo），当角色在地面时，无论是拳攻击还是脚攻击都能遵循弱→中→强的顺序来连接普通攻击，且不限定于弱→中→强的连接顺序，弱→中、弱→强、中→强等顺序也同样成立。强化连续技与角色姿势（蹲姿、站姿）无关，玩家既可以用LP→MP→HP或LK→MK→HK等最基本的顺序连续，也可以用诸如2LP→5MP→2HK等姿态切换和拳脚并用的方式来构成强化连续技，总之要根据实际情况来组合强化连续技。

交互猛攻 在弱→中→强、弱→强、中→强等以强攻击结尾的强化连续技后，再次输入一次强攻击（拳/脚皆可），就能将上文所介绍的“击飞攻击”带入强化连续技之后，这个系统称为交互猛攻。交互猛攻的好处是能确保在除强攻击外的普通技命中对手后都能引导出击飞攻击，除能形成各种高伤连段外，利用交互猛攻还可以在场上角色体力值较低时利用反击命中对手的缝隙更换角色来扭转战局。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

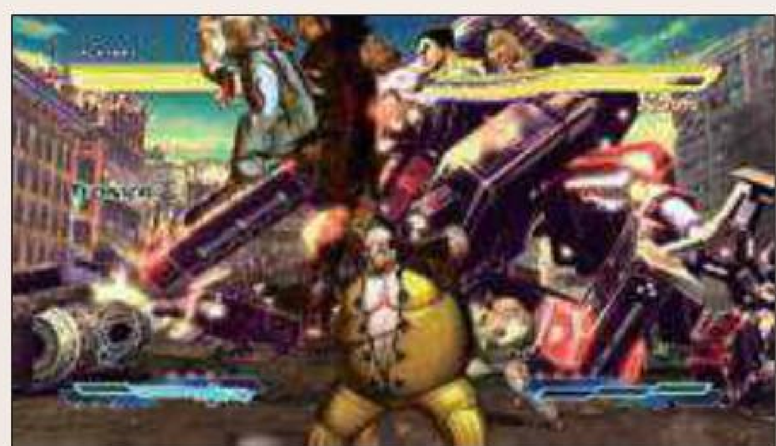


攻防核心——角色切换

角色切换是有别于击飞攻击的另外一种切换角色方式，其分为以下两种情况：

直接切换 直接切换是指在普通状态下按MP+MK，在不消耗特殊计量表的情况下直接换人，但这种换人方式存在很大的破绽，待机队友上场的速度很慢而且过程中完全不受控制，非远离对手时请谨慎使用。

取消切换 取消切换的思路有点类似于《街头霸王Ⅳ》中的Saving系统，在攻击硬直中按下MP+MK后可以立刻取消动作的硬直并快速切换待机角色，之后控制该角色衔接之前角色的攻击形成换人连续技，这也是游戏中形成高伤换人连续技的常用方式。而在使用一些大破绽招式（如升龙拳）被防时，也可以用这个方式来取消硬直避免被对手追打。虽然取消切换有以上的优点，但有别于直接切换，取消切换发动时需要消耗1格的特别计量表。



一击制胜——双重技巧

游戏中最具有破坏力的招式莫过于双重技巧，只需要通过236MP+MK就可以施展，命中对手后两名角色自动进入必杀动画交替攻击对手，威力巨大，一击足以削减对手角色接近一半的体力。但是，发动双重技巧的条件较为苛刻，发动需要一次性消耗3格特别计量表，因此实用性也大打节扣。值得一提的是，不同的组合所施放的双重技巧伤害也不尽相同，即使是相同组合，发动双重技巧的角色不同也会使双重技巧的伤害有细微的差异。另外，在使用双重技巧后会切换成待机队友上场。

双人影舞——双重突袭

在特别计量表蓄满后，输入214MP+MK消耗所有3格特别计量表发动的系统，发动后与队友同时出现在场上对对手进行夹击，在单人游戏时队友由CPU控制，而双人游戏时自然就是2P控制队友了。但相信大部分玩家都是通过单人游戏游玩，而实际上发动双重突袭后，由CPU控制的队友只会胡乱地对对手进行攻击，很难做到与其配合，但毕竟是由两名角色进行攻击，伤害还是有一定的保证，但从性价比出发，在实际游戏中笔者还是不建议浪费3格特别计量表来发动这个系统。



怒涛释放——超级集气

在每名角色出招表上的必杀技一栏，都会有一个标有黄色半月型的标记的必杀技，该标记表示该必杀技能进行超级集气，超级集气是指当输入必杀技指令后可以按住按键增强该必杀技，根据按键时间的长短会有3种不同的效果。以隆为例，招牌必杀技波动拳就相当于超级集气的第1段；当蓄力过程中角色身泛红光时就表示已强化至第2段EX波动拳；按住按键不放直到自动出招则是第3段超级技巧真空波动拳。通过超级集气施放的EX必杀技和超级技巧均不需消耗特别计量表。另外，如果从EX技开始蓄力，则默认从超级集气的第2段开始。



背水一战——潘多拉

当玩家操作的场上角色体力低于25%时，可以输入22MP+MK发动潘多拉系统，通过牺牲场上当前角色来给予同伴角色8秒内获得以下强大的能力。

①攻击力大幅上升

②8秒内特别计量表自动快速恢复

③将发动潘多拉时发动角色体力的两倍转移到同伴角色身上。

而在潘多拉发动期间，所有需要队友协助的诸如换人、双重技巧、双重突袭等所有TAG相关动作都将无法启动。如果在这8秒内无法将对手击倒，那么将判定为战败，因此潘多拉系统可以说是以把双刃剑，玩家在对战时需要慎重考虑使用的时机。



用之无味——快捷连续技

按LP+HK或LK+HP消耗1格特别计量表发动系统预设的两条连续技。而实际上这是一个十分鸡肋的系统，为什么这样说呢？因为这些连续技不但需要消耗特别计量表，而且连段都十分的简单，最坑爹的是这些连段组合相比自己手动连续时的伤害还要更低，实用性基本为零。



一闪瞬击——防御反击

在防御硬直中，按6HP+HK可以将对手弹反，消耗1格特别计量表，可作为被连续压制无法换人时的反击手段使用，而根据角色的不同，防御反击的动作可能为攻击或是移动。

宝石系统

除战斗系统外，游戏搭载了名为宝石系统的特色系统。宝石系统实际上是一个辅助系统，需要在菜单的自由设定－宝石组合一栏内进行预先设置，之后就可以在游戏中选用，它允许玩家装备各种各样的宝石，在战斗中满足一定条件就能触发宝石的辅助与加成效果，虽然不能说宝石系统能够决定胜局，但起码能在很大程度上左右局势，因此合理的宝石组合也是提高胜率的关键之一。

每名角色都有3个可用的宝石插槽，而不同宝石的效果，持续时间，使用的插槽数目也不尽相同。游戏宝石分为两大类型，分别是“强化型宝石”以及“支援型宝石”，下面就为大家介绍这两大类型的宝石。

强化型宝石

强化型宝石用于提高角色的基础能力，5种不同颜色的宝石各对应不同类型的效果，即使是同一种颜色的宝石也能细分成不同的品种，发动强化型宝石需要满足一定的条件，而即便是相同效果的宝石，也有不同的触发条件，因此玩家要根据游戏习惯来装配宝石，下面就为大家介绍游戏中的各种宝石。



类别	宝石
攻击系	豪力宝石：提高攻击力。
防御系	铁壁宝石：降低受到攻击时的伤害。
	耐攻宝石：使一定数值的伤害无效化。
速度系	神速宝石:提高移动速度。
体力系	生命宝石：在一定时间内逐渐恢复一定数值体力。
	恢复宝石：发动后马上恢复一定数值体力。
特别系	猛攻宝石：提高特别计量表的积蓄速度。
	熟练宝石：当发动消耗特别计量表的系统时，减少消耗的计量值。



支援型宝石

支援宝石主要作为玩家能力补助使用，在装备后长期有效，无需通过触发条件来发动，但是装备后需要付出一定的代价，比如伤害能力降低，发动时自动消耗特别计量表等，由于是被动长期有效，因此在战斗中特别计量表难免会在不可控的情况下被消耗，因此建议玩家还是以不装备支援宝石作为目标，总的来说支援型宝石是一种照顾新手的宝石。

简单指令	使必杀技指令变为简单指令，具体输入方式可以在出招指令表查看，同时伤害降低 10%。
超简单指令	使必杀技指令变为超简单指令，具体输入方式可以在出招指令表查看，同时伤害降低 10%。
辅助取消	用必杀技取消普通技时指令受理更宽松，同时伤害降低 10%。
自动拆投	被投技投到时自动拆投，消耗 1/2 格特别计量表，不足 1/2 格时不会发动。
自动防御	受到攻击时自动防御，消耗 1 格特别计量表，不足 1 格时不会发动。

任务模式攻略

任务模式是本次游戏单机部分的最大难点，玩家需要在限定的条件内完成各种任务，任务模式中的 AI 十分高，要完成全部任务还颇具难度。而下文着重的是如何让所有零基础的玩家都能通过任务模式，有信心仅凭实力挑战的玩家大可绕过本文，下面就为大家带来任务模式的部分技巧以及全部 20 个任务的攻关心得。

通用技巧

桑吉尔夫醒目

相信曾经玩过《街头霸王Ⅳ》的玩家都知道桑吉尔夫是 CPU 的地狱，本作中也不例外，任务模式首选角色就是桑吉尔夫。桑吉尔夫对付 CPU 的强力之处在于，其 PPP/KKK 的旋转攻击能使绝大多数对手无可奈何，虽说不是百分百的安全，但在任务模式的高 AI 前，得一能有效对付电脑的赖招显得尤为重要。桑吉尔夫对付电脑的主要思路为，以 PPP/KKK 开路，在对手倒地后迅速靠近，在其起身的瞬间使用 5MP → PPP/KKK 再次攻击使其倒地，插入 5MP 是因为其能使 PPP/KKK 的命中率提高，如此循环成功将电脑逼到版边后，那么离胜利也不远了。而 PPP 与 KKK 其实有不同的功效，PPP 攻击判定持续时间长，判定次数多，就算电脑防御了前 2 下，也许就会被第 3 下所击中，但同时发生与收招也较慢；KKK 发生快，收招快，判定时间略短，但 Counter 命中对手后可以继续追加普通技（2LP×2、2MP → 2HP 等）。玩家可以根据实际情况选用哪一种旋转攻击，就个人而言我更偏向于 KKK 的攻击。



而与桑吉尔夫组队的角色并不限定，玩家按照自己的喜好进行配对即可。

潘多拉回血大法

当敌人剩余血量十分低，我方又有一名角色血量低于 25% 时，不妨发动潘多拉系统，因为在要求连续击倒敌人的任务中，在获得当场胜利后牺牲的角色不仅会复活，而且借由潘多拉双倍恢复到队友身上的体力会继续保留，在体力经常吃紧的任务模式中，以此作为体力恢复手段绝佳！

任务模式宝石推荐

笔者推荐装备 001、006 以及 009 号宝石，选择这 3 颗豪力宝石的原因是其发动条件简单，而且在实际战斗中有较高的几率同时发动其中的 2 颗，配合上面所述的桑吉尔夫邪道神技，可以保证在最短时间内对敌人造成最高的输出。



任务心得

1. 以拳会友！

通过条件 只使用普通技击倒对手

作为第一个任务，完成条件非常简单，只需要用普通技能击倒由拜森和史蒂夫 2 名拳手组成的组合即可，注意使用任何除普通技外的招式都会被判定为失败，但特殊技也算作普通技的一种，因此不妨选择使用特殊技较强的角色，比如选择像熊（KUMA）有 4HP → HP → HP 这一类范围广而且伤害不俗特殊技的角色。



2. 必杀一击

通过条件 只使用必杀技击倒对手

选择桑吉尔夫，开局到结尾就不断使用 PPP 即可，比上一条任务挑战难度更低。

3. 这就是 TAG 的精髓

通过条件 切换角色使出的双人连续技达到 15HITS以上

通过这个任务的关键在于选择怎样的角色，招式 HIT 数高的角色是我们的首选，在这里介绍一个最简单的方法，推荐选用肯与春丽，用肯发动以下连续技：214HK 命中第 3 到 4HIT 时切换春丽发动超级技巧即可轻松突破 15HITS。在 214HK 命中第 3 到 4HITS 时换人是因为肯的旋风脚会将对手推远，如果换人早了则无法将后面的连段接续，全数命中后约 20HITS。



4. 四天王

通过条件 击倒所有对手

这是一个难度和位置不成正比的任务，正如任务名所述，这个任务需要击倒影罗组织的四大天王，虽然只有四人，但他们的血量相当于 8 个人的分量，而且 AI 十分高，因此较为棘手。即便是老桑的转转战术面对皮糙肉厚的敌人也有很大的压力。这里的突破口在于装备各种发动条件简易的豪力宝石提高攻击力，务求以最短的时间击倒每 1 个人并获得恢复机会保证血量。

5. 要攻或要守

通过条件 击倒所有对手

这个任务的难度很低，虽然说是半血开始，但对手同样也是半血状态，由于对手有 2 个人，每 1 名角色也变得没有任务 4 那么耐打了，因此也变得容易多了，尽力压制对手其中 1 名角色即可。

6. 慧眼修行

通过条件 只使用Counter攻击击倒对手

Counter 即在对手攻击判定发生前，我方率先击中对手。这个任务敌我双方体力只有 50%，但是对手只有达尔西姆 1 个，而且体力值较低，达尔西姆的攻击频率很高，用大部分角色的 JHK、2HK 既暴血又容易造成 Counter，但在攻击命中时要确保画面上我方体力槽下显示 Counter Hit 字样，否则即使击倒对手任务也会判定为失败。

7. 尽是女性的格斗大会 !?

通过条件 击倒所有对手

任务需要对付游戏中的 5 组共 10 名女性对手，而女性角色的体力普遍较低，再加上老桑的转转战术，要击倒 5 组女性角色并非难事。

8. 特别战斗

通过条件 只用超级技巧击倒对手

任务开始时的体力值很少，但却有无限的特别计量表，在这里推荐使用角色为隆，隆的超级技巧真空波动拳相信大家也不会感到陌生，一直使用真空波动拳能使对手几乎无法靠近，如此循环直到击倒对手即可。

9. 死不了的家伙们

通过条件 击倒所有对手

所谓的“死不了的家伙”们指的是游戏中 3 组体型较大的壮汉角色，他们的体力较高，而且普遍有指令投，但这类角色的对空相对较差，可以找准时机用跳重攻击起始的连携来削减他们的体力，当然老桑转转战术还是核心，虽然被防后容易受到指令投的威胁，但相对来说还是比较安全的一个战术。



10. 背水一战

通过条件 击倒所有对手

超级简单的一个任务，对手只有 1 个血量为 50% 的风间仁，虽然我方出场时的体力为 25%，但出场时的特别计量表即为最大值，玩家大可以出来就放一个超级技巧或双重技巧，只要命中，半血的风间仁也就命不久矣了。



11.Dash&Turbo

通过条件 击倒所有对手

与 9 号任务类似，同样是击倒 3 组对手，具体注意事项参看 9 号任务。

12. 怒涛连击

通过条件 只使用双重突袭击倒对手

虽然对手的体力只有 50%，但只有在双重突袭发动期间才能对对手造成伤害，在开局后马上发动双重突袭，然后迅速对电脑开展攻势，用跳重攻击开始进攻是最好的起始的方法，只要保证攻击不被防御并配合队友打出一些基本的连段，那么基本上就能一次性通过这个任务，如果在一次双重突袭时间内还不能将对手击倒，可以继续游戏直到将特别计量表蓄满再次发动双重突袭。



13. 走为上策

通过条件 生存直到时间耗尽

要生存到 60 秒耗尽其实比较棘手，因为不仅我方体力很少，而且对手的体力比我们更少，对手可以说是一碰即死，不能攻击的情况下就只能逃，这时逃跑技能优秀的角色显得十分珍贵。推荐使用豪鬼与桑吉尔夫的搭配，豪鬼虽然体力很少，但其 421/623+PPP/KKK 的阿修罗闪空逃跑性能优秀，不仅有无敌，而且还能与对手拉开距离；而桑吉尔夫的 PPP 和 KKK 可以穿过飞行道具，而且桑吉尔夫体力较高，配合宝石可以生存得比其他人更久，当对手是古烈时，用豪鬼的 236P 抵消或用桑吉尔夫的 PPP 躲过尽量多的的音速手刀，当其发动了双重突袭时用逃跑技能走到后方避免损失体力，双重突袭结束后场上也会相应地换成洛，洛没有飞行道具，这时豪鬼的前 / 后闪空会显得非常有效。在宝石方面，推荐装备 046、048、085 号宝石，这样就可以在只防御的情况下发动全部 3 颗不同的防御类宝石提高生存的几率。



14. 三岛的血统

通过条件 击倒所有对手

与 4 号类似的任务，对手单人出战但拥有两倍体力，而因为对手只有三岛家的 3 人，因此也更加简单，老桑一路碾压即可。



15. 一气呵成

通过条件 击倒所有对手

虽然敌人的体力会自动回复，但敌人只有一组，而且只要进攻得当，其恢复的速度远不及玩家削减得快，因此十分简单。

16. 潘多拉的诅咒

通过条件 只使用潘多拉击倒对手

本任务只能在潘多拉状态下方可对对手造成伤害，继续选用老桑，并为他装备潘多拉发动后攻击力提高 30% 的宝石，开局后直接发动潘多拉使用超级技巧，只要命中即可秒杀对手。

17. 想靠近却又无法靠近

通过条件 击倒所有对手

对手共有 3 人，豹王、雨果以及马杜克，3 名角色全部都是投技系角色，这也是“想靠近却又无法靠近”的含义。要用赖招通过这个任务需要一点运气，因为这 3 名角色血量普遍偏高，而老桑转转战术一旦被防御就有很大几率被指令投反，比较危险，因此最好配备另外一个移动较为灵活，又能用飞行道具牵制对手的角色（比如豪鬼）。对付豹王时可以用跳攻击任意压制对手，因为豹王的对空意识几乎为零；雨果是任务中最大的阻碍，雨果可以说

是遇跳必抓，在其面前随便跳跃等于送死，而且他有带刚体效果的必杀技，因此用普通技也略显危险，建议用有飞行道具的角色慢慢削减体力，并辅以老桑转转战术摸奖；最后的马杜克打法与雨果类似，但相信这时候玩家的体力也所剩无几，因此通过马杜克的关键是在前面两场战斗中保存尽量多的体力。另外，下文介绍的一八无限连对这个任务中的3名角色都成立，熟练掌握该无限连的玩家不妨使用一八来进行挑战。

18. 狰狞的本能

通过条件 无伤取得胜利

虽然要无伤获胜，但老桑的转转战术依旧奏效，用PPP靠近，若对手3段全部防御则拉后方向与其拉开距离，这样既能避免被普通投投中，又能防御其普通攻击。之后再看准时机用PPP靠近，如此重复即可。

19. 超越人类智慧之存在

通过条件 击倒所有对手

注意点与之前几个要挑战单人的任务相似，但这个任务中对手能自动恢复损伤部分体力，而且特别计量表无限，因此要比先前的难上不少。这几名对手的对空意识都十分强，贸然跳入绝对是死路一条，贯彻地面战强势的老桑转转战术即可。

20.Cross Over

通过条件 击倒所有对手

这个任务需要挑战游戏中全部的官方组合，也就是说要挑战所有的角色。单从每队来讲难度十分低，但要一连挑战全部组合血量就变得十分吃紧，虽然每战胜一队后会获得少量的体力恢复，但一旦在某个组合上消耗过多的体力，接下来的战斗会变得艰难无比。战斗时注意换人的时机，在某个角色损伤后不要与敌人硬拼，及时换人恢复才是长远之计，只要配合老桑的转转战术，并且体力控制得当，基本可以保证战后恢复的体力与战斗消耗的体力持平，只要做到这一点，离任务模式全通也就不远了。



角色BUG介绍

《街头霸王对铁拳》的BUG之多可以用惨烈来形容，虽然并非一些导致游戏无法进行的恶性BUG，但各种“实用”无限连和欢乐BUG层出不穷，使得进行游戏时，寻找游戏BUG的过程比游戏本身更具乐趣，就下面就让笔者为大家介绍游戏的部分BUG。

高大壮的恶梦——三岛一八无限连

三岛一八在本作中绝对属于强力角色之一，上手难度低而且招式伤害可观，如果其对上如雨果、马杜克、豹王等体型较为壮硕的角色，更具有任意位置发动皆可的无限连！该连段在214LP命中后即可发动，在214LP→2HP→214HK的连段后，只要在对手倒地后指定时间内输入2MP/2HP可以再次对对手进行攻击，而且对手判定为站立状态，之后即可重复214LP→2HP→214HK→2MP/2HP→214LP的循环。此无限连简单粗暴，使用高大壮硕体型角色时遇上使用一八的对手可就要小心了。但是，此BUG对壮不对胖，胖如鲁夫斯，鲍勃等两位胖子却无法成立，实在让人无法理解。



无限喵喵拳——黑乐无限2MP

不少玩家可能将多乐、黑乐单纯当作搞笑角色对待，实际上课别小看我们可爱的小黑乐，它可是拥有发动方式超简单的无限连。任意角色地面取消切换黑乐出场后，只要取消前的招式没有将对手打到空中，在黑乐出场后迅速连点2MP即可开始实施无限连，如果对手在版中，2MP会以极快的速度将对手拉扯到版边，只要玩家手速够快，可以一直连点2MP直到达到连段上限的99HITS，但因为连点速度要求较高，99HITS下来绝对废掉半条手臂，但如果使用连发手柄的话……



极限目押——吃豆人无限攻击循环

吃豆人的无限连看上去十分简单，只需要5LP→5LK不断循环即可，但实际操作时可以发现这个无限连BUG的难度其实要比上面两个难上不少，原因在于这个循环需要目押，而且受付时间要求十分高，稍有失误就会连携失败，因此这个BUG也只有理论上的价值，实战中几乎无法施展。

将猥琐进行到底——洛克人飞天BUG

游戏中的洛克人形象十分猥琐，而属于他的BUG更加猥琐，洛克人可以在对战中飞离屏幕，不断上升直到黑屏，在对战领先时使用这一招可谓天下无敌。具体发动方法为在洛克人的垂直跳63214P后迅速发动快捷连续技1，要求精确到1F以内输入这两个指令，但实际上即使知道方法，如果单纯使用垂直跳63214P再按LK+HP的方法是很难成功发动BUG的，建议将其中一个P键设置为快捷连续技1，比如说MP设置为快捷连续技1，在垂直跳63214输入后按LP→MP（几乎同时按下，但LP在前，MP在后），成功后你将能欣赏到洛克人美妙的上升姿势，与敌人呆滞的目光……


▲让我来告诉你什么叫比翼双飞。



推荐连段 & 实用心得

下面将为大家介绍全角色的实用推荐连段，注意下文中目押连续技以及取消连续技的连携将以"→"表示，而强化连续技与特殊技能等通过连按实现的连携将使用"-"来表示。另外，角色文名按日版译名为准。



阿贝尔

Ⅰ.2LK→2LP→2MP→236HP→6P→6P
伤害 235
基础下段起始连段，伤害中等，而且目押也比较简单。

Ⅱ.6MK→66→5HP（1 段命中）→236HP→6P→6P
伤害 289
6MK 允许在较远距离向对手发起进攻，并且命中 / 被防后都加帧，可以在确认命中后再目押后面的 5HP 形成后续连段。

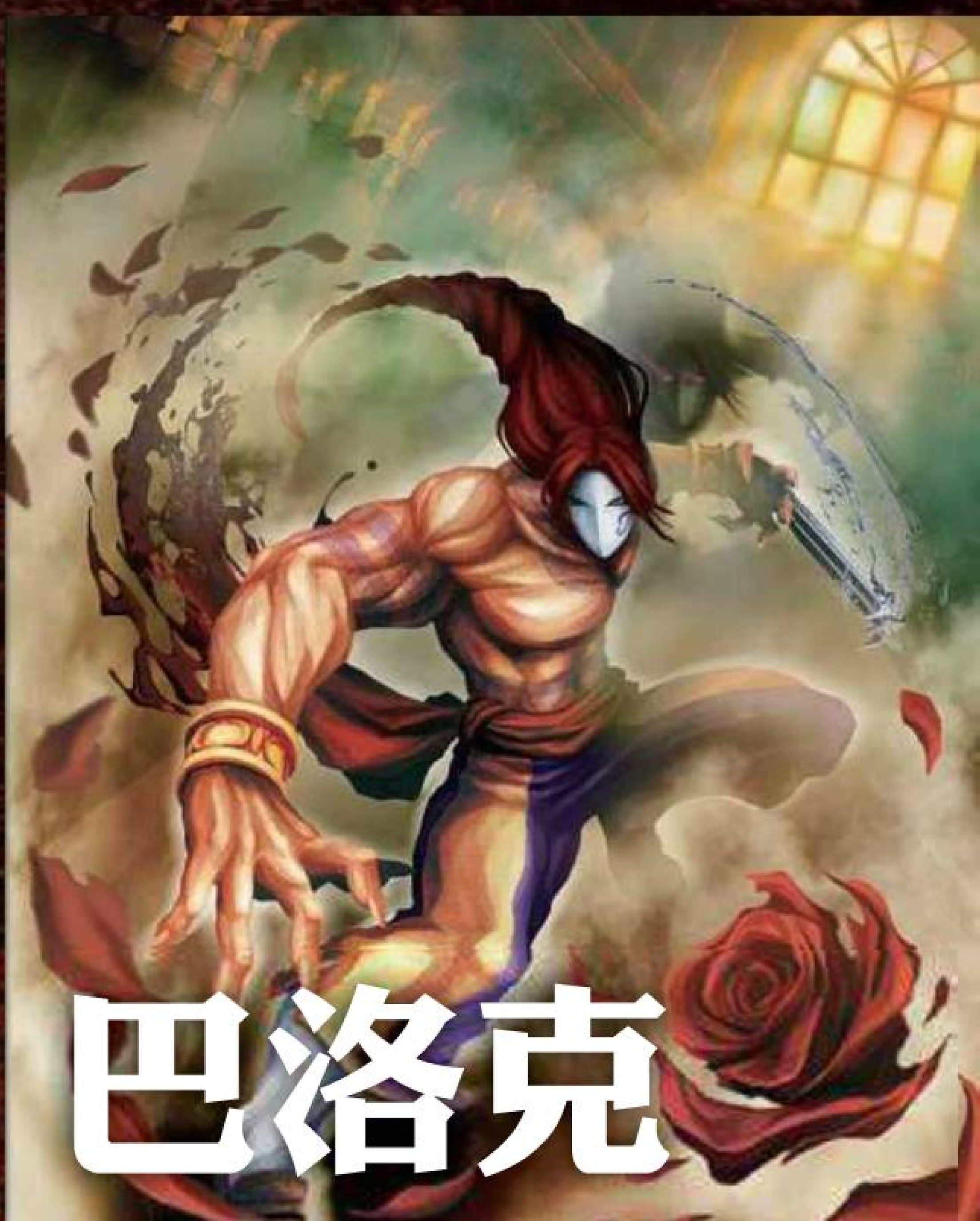
Ⅲ.2HP（2 段命中）→46LP→5HP→623HP
伤害 340，版边限定
当在近版边用 2HP 命中对手时，不妨使用这条伤害相对较高的连段，在 2HP 蹲姿状态下就按 1 蓄力，然后 2HP 第 2 段命中的瞬间用 4 蓄 6P 取消，之后最速接上 5HP→623HP 即可。

Ⅳ.2LP→5HP→EX46P→6MK→66→5HP→623HP
伤害 328，消耗 1 格特别计量表
一开始 2LP→5HP 的连携注意不要回中，利用 EX46P 弹墙的特性，可以形成后续连技，在 6MK→66 后可以再多接一次 6MK→66 再目押 5HP，但难度会大大提高，有信心的玩家不妨试试。


236K 有一定的无敌时间，可以用其躲避对手的下段攻击迅速靠近对手。


214LP 的投掷距离很远，可以让对手防不胜防。


阿贝尔的超级技巧带有 1HIT 的刚体效果，并且可以蓄力以及按 K 键取消，可以根据情况来直接用来对空。



巴洛克

Ⅰ.（1 蓄力）2LK→2LP→2MP→1 蓄 6MK→3HK→2HK
伤害 277
下段起始基础连段，4 蓄 6MK 后的 3HK 需要在 4 蓄 6MK 动作着地后的瞬间最速输入。

Ⅱ.3HK（1 蓄力）→2MP→1 蓄 6LK→2HK
伤害 269
3HK 发生较快，而且距离较远，经常可以打对手一个出其不意，在对战中无论 3HK 命中与否都要有拉 1 方向蓄力的习惯，因为拉 1 方向被防后可以防御，命中后可以保持蓄力后续这条基本连段。

Ⅲ.EX2 蓄 8P→2MK→2MP-2HK
伤害 272，消耗 1 格特别计量表
EX28P 命中后的连携，注意 EX28P 命中后会穿越对手，注意 2MK 不要拉错 3 方向以免出成 3MK，最后 2MP-2HK 需要用强化连续技连接。

Ⅳ.EX2 蓄 8P→2MK→2MP→2 蓄 8PPP
伤害 441，消耗 3 格特别计量表
连段Ⅲ的强化版，如果有 3 格特别计量表时不妨在 2MP 后使用超级技巧，但使用超级技巧时注意拉住 9 方向往对手飞去，否则巴洛克会弹到后方墙壁处使连段无法接续。

Ⅴ.JHP→近 5HP（1 蓄力）→2MP→1 蓄 6MK→3HK→EX2 蓄 9K→P 派生→2 蓄 8PPP
伤害 534，消耗 3 格特别计量表
带入超级技巧的高伤连段，难点有 3：1 是 3HK 需要在 1 蓄 6MK 着地的瞬间输入；2 是 EX2 蓄 9K 在派生前要一直拉着 2 方向蓄力，而且 P 派生需要在对手接近地面时输入，使对手的背部向巴洛克正面落下；3 是最后的超级技巧输入后需要拉住 9 方向往对手的背部撞去，否则巴洛克会弹到墙壁使连段无法实现。


JHP 是巴洛克少数能打到对手逆向的招，但位置要求比较严格。


巴洛克可以在版边用三角跳调整跳跃轨道，输入方法为在版边往版边跳跃后按 9 方向。


PPP、KKK 的后空翻带有不同程度的无敌，PPP 稍长，KKK 稍短，但两者都是优秀的躲避技能。



Ⅰ.2LK→2LP→2MP→236HK

伤害 192

236K 是嘉米连段的核心之一，这是最基础的目押带入 236K 的连段。

Ⅱ.2HP→2MK→236MK

伤害 222

由 2HP 带入的 236K 连段，最后使用 MK 版本要比使用 HK 版本要稳定，原因是 HK 版本有 2 段，只要距离稍远其中 1 段就无法命中。

Ⅲ.2HP→236KKK

伤害 395，消耗 2 格特别计量表

这里的超级技巧并非取消发动，因为嘉米的 2HP 无法被超级技巧取消，连段的原理为当 2HP 命中对手时，我方有利帧数较高，在对手硬直状态下目押 236KKK 即可连续，时机需要稍微掌握。

Ⅳ.近 5HK→2149K（低空箭）→近 5HP→236HK

伤害 294

难点在于低空箭的输入指令，在 5HK 命中后迅速输入 2149K 可以用跳跃取消 5HK 动作并瞬间使出空中 214K，着地后目押 5HP 并用 236HK 取消近 5HP 的动作即可。

Ⅴ.近 5HP→2MK→EX236K→近 5HP→623HK

伤害 331，消耗 1 格特别计量表

难点在于 EX236K 后的近 5HP 目押，时机约为第 2HITS 命中后稍延迟。

Ⅵ.EX63214P→近 5HP→近 5HP→近 5MP→623HK

伤害 392，消耗 1 格特别计量表，版边限定

当压制对手至版边时，不妨使用 EX63214P 来打对手乱动，EX63214P 具有优秀的无敌性能，击中对手后还能使对手弹墙，版边弹墙后的普通技连接十分宽松，没有太高的难度。


嘉米的低空箭可以在低空输入，指令为 2149K，通过低空箭可以持续给对手施加压力。


EX63214 的无敌时间很长可以穿越对手的攻击击倒对手，而且命中后还能弹墙追加攻击。


623K 虽然对抗空中前上方性能优秀，但也要注意对手是否会越过我方头上。



Ⅰ.2LK→2LP→2LP→远 5HP

伤害 147

《街头霸王Ⅳ》的常用目押连段，由于春丽普通技性能优秀，立回能力强，因此很多时可以牺牲部分伤害来保证立回上的优势，比如这条连段，但远 5HP 的目押时机要求较为严格。

Ⅱ.近 5HP→63214LK→2MK→41236HP

伤害 267

近 5HP 后的 63214LK 要最速取消输入，2MK 的目押时机则需要稍微练习。

Ⅲ.3HK→2LP→4MK-MK→9→JHK→近 5HK→63214HK

伤害 334

3HK 可以打对手逆向，是个发动相对安全的特殊技，插入 2LP 是给予玩家确认的反映时间，4MK-5MK 后一定要往 9 方向起跳，并且要等待对手稍微落下后再接续近 5HK，如果在最高点命中对手，近 5HK 将无法命中。

Ⅳ.EX41235P→4MK-MK→9→JHK→近 5HK→J2MK→J2MK→J2MK

伤害 411，消耗 1 格特别计量表

与Ⅲ相似，只不过发动和后续的连技有所不同，最后的 3 段鹰爪叫要在近 5HK 命中后最速输入 9→2K 方可接续，只要第 1 段鹰爪脚命中了，后面的 2 段也就没有难度了。

Ⅴ.JHP-HP→2HP→EX28K→近 5HK→J2MK→J2MK→J2MK

伤害 382，消耗 1 格特别计量表，版边限定

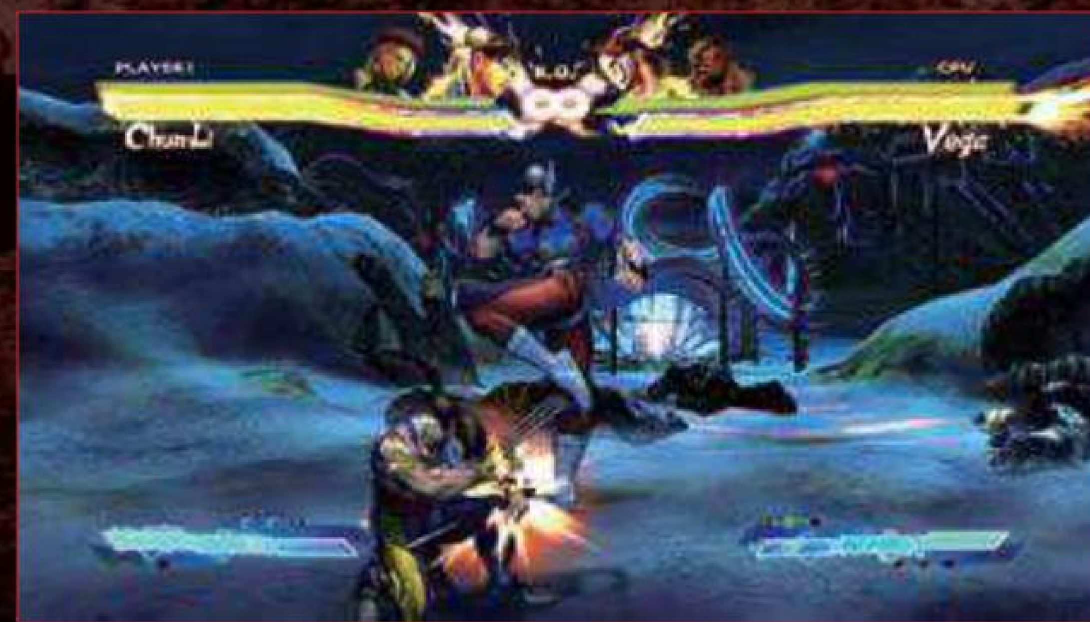
关于鹰爪脚的接续方法参考Ⅳ。

JHP-HP→5HK→63214LK→2LK→远 5LK-5MP-5HP→41236KKK

伤害 423，消耗 3 格特别计量值

在 63214LK 后可以目押 2LK 追加后续攻击，2LK 后目押远 5LK 并在一套强化连续技后最速用 41236KKK 取消即可。


春丽的对空方式有很多，2HK、远 5MK、远 5HP 都是不错的对空技能。而 3LK 虽然发生较慢，但成功对空后对手会浮空，给予玩家追击的机会。


J2MK 可以在起跳后极低的位置发生，作为中段技使用效果不俗。


春丽的 3HK 是个逆向攻击技，用于压制对手倒地起身时效果很好。



Ⅰ.2MP→5MK→63214LP

伤害 184

基本连段，如果在有 2 格特别计量表时不妨将 63214LP 换成超级技巧。

Ⅱ.2MP→5HP→63214HP

伤害 190

与Ⅰ不同的是，在 5HP 后可以接续强版的 63214HP。

Ⅲ.2MP→5MP→63214MP→5LK→5LK→5MP→63214MK

伤害 321，版边限定

难点在于 63214MP 后接续的 5LK，玩家需要在 63214MP 的硬直完结后马上输入 5LK 的指令，输入的时机需要一定的练习。

Ⅳ.2MP→2MP→63214PPP

伤害 388

目押接续超级技巧的连段，与Ⅰ类似，而 2MP→2MP 的连携本来就比较宽松，因此难度不大。

Ⅴ.2MP→2HP→63214MP→5LK→5LK→5MP→63214KKK

伤害 424，消耗 2 格特别计量表，版边限定。

连段Ⅲ的强化版，难点同样在于 63214MP 后接续的 5LK，玩家需要在 63214MP 的硬直完结后马上输入 5LK 的指令。


5HK 是稳定的对空技，对前上方的判定十分优秀。


62369/42147+PPP/KKK 可以实现低空瑜伽传送。


在 236LP 后用 P 和 K 不同版本的低空瑜伽传送可以实现正逆择。


如果对手跳跃到我方头顶，5HK 将无法触及对手，这个时候使用上方向判定的 5MP 可以封杀对手跳越头顶的举动。



Ⅰ.2LP→2LP→2MP→2 蓄 8K

伤害 192

这是一个确认连段，2LP→2LP 的连携确认命中后目押 2MP 完成连段，如果对自己的确认能力有信心，可以尝试用 2LP→2MP→2MP→2 蓄 8K 的连段方式，这样可以提高一点伤害。

Ⅱ.JHK→近 5HP→EX4 蓄 6P→6HP

伤害 324，消耗 1 格特别计量表

在 JHK 的过程中就开始拉住 4 方向蓄力，用 4HP 的方式出 5HP 来保证手刀的蓄力时间即可，最后的 6HP 时间十分宽松，连点都可以接上。

Ⅲ.2MP→4 蓄 6LP→2LP→2MP→4 蓄 6LP→2HK

伤害 251，版边限定

第 1 个 4 蓄 6LP 后需要迅速拉到 1 方向重新蓄力并目押 2LP→2MP，这样才可以保证第 2 个 4 蓄 6LP 的蓄力时间，最后的 2HK 也需要掌握一定的时机输入。

Ⅳ.近距离 6/4HK→3HK→2MP→2 蓄 8K

伤害 302

这里有 2 个难点，首先是 6/4HK 后接续 3HK 的时机，这里的时机要求非常严格，可能需要反复的练习。而 3HK→2MP 的时机要求更加严格，经常是按快了出不来，按慢了接不上。如果觉得这条连段难度过高，可以以 6/4HK→2LP→2MP→2 蓄 8K（伤害 252）来降低难度。

Ⅴ.近距离 6/4HK→3HK→2MP→2MP→2MP→2 蓄 8K

伤害 356，版边限定

相比连段Ⅳ，虽然连段变得更复杂了，但难度却有所下降，原因是Ⅳ中难以接上的 2MP 在版边时会变得十分简单，连续 3 次 2MP 的目押也十分宽松，因此整体难度大幅下降。


6/4HK 的特殊技几乎可以躲避所有下段普通攻击并向对手发起进攻，在近距离命中后目押 2LP 或 2MP 可以继续衔接连段。


2 蓄 8K 最后几帧判定命中时伤害会大幅下降，也就是说高点命中时伤害会降低，因此尽量保证发生瞬间就命中对手。


4/6+LK/MK 等特殊技既可以用于调整古烈与对手的位置，也能在特殊技发生的期间积蓄蓄力时间。



Ⅰ.2LK→2LP→2MP→2HK

伤害 171

Akuma 的基础目押连续技之一，只要 2LK 命中后就能让对手强制倒地继续压制。

Ⅱ.2MP→2MP→2MK-2HK

伤害 212

另外一种使对手强制倒地的方法，最后的 2MK 到 2HK 的连携必须使用强化连续技，因为两者之间的目押不成立。

Ⅲ.2MP→2HP→214LK→近 5HP→623MP

伤害 337

嵌入 214LK 的基础连段，2MP→2HP 的目押比较简单，但 5HP 的按键时机可能需要稍微练习，具体约为 214LK 后着地瞬间按键，最后使用中版本的升龙伤害最大。

Ⅳ.远 5HK（2 段命中）→2MP→214LK→近 5HP→623MP

伤害 337

用远 5HK 带入的 214LK 连段，注意点类似Ⅲ。

Ⅴ.EX623K→P 派生或 623K→P 派生 Counter→稍微往前移动→2MP→近 5HP→623HP

伤害 310

难点在于 2MP 后的 5HP 有可能变成远 5HP，关键是 2MP 后的按键时机，因为 2MP 命中后对手会开始下降，在一定时机按键就是 5HP，掌握时机即可。

Ⅵ.2MP→2HP 或远 5HK（2 段命中）→2MP→EX214K→远 5HK→近 5HP→623HP

伤害 452，版边限定，消耗 1 格特别计量表

只要熟悉前面的目押时机，后面的连段也就没有难度了。


豪鬼的 2HK 是游戏中最优秀的普通技之一，但注意以脚尖命中方可保证被防后安全。


623/421+PPP/KKK 是重要的逃生手段。


623K 是豪鬼的核心技能之一，4 种不同的派生可以将对手玩弄于股掌间。



Ⅰ.2LP→5LP→5LP→5LP-2MK

伤害 230

基本雨果普通技的高伤害的应用连段，而且在连段最后可以使对手强制倒地。注意相比其他大部分角色雨果的目押节奏稍慢，而且连段中最后的 2MK 需要通过强化连续技来接续。

Ⅱ.2MP→214LP→2MP→236LK→5LK→214MP→623MK

伤害 445

简单暴力的连段，雨果的必杀技既有 214P 又有 63214P，注意不要非招。214LP 后的 2MP 节奏较快，眼睛看到雨果动作结束后再按键反而接不上，236LK 后的 5LK→214MP 要在 236LK 的硬直结束后最速输入，否则会导致对手高度不足而使最后的 623MK 抓空，但如果使用 5LK→EX214P 的话能使最后 623MK 的连携难度大幅降低。

Ⅲ.2LP→2LP→2LP-2MP→EX236K→MP+MK（换人连段）

伤害 305，消耗 2 格特别计量表

这是雨果较好的换人前置连段，不仅伤害不俗，而且 EX236K 能给予队友足够的出场时间以及高伤害起始手段的准备时间。

Ⅳ.J2HP→2MP→EX214P→2MP→214LP→41236KKK

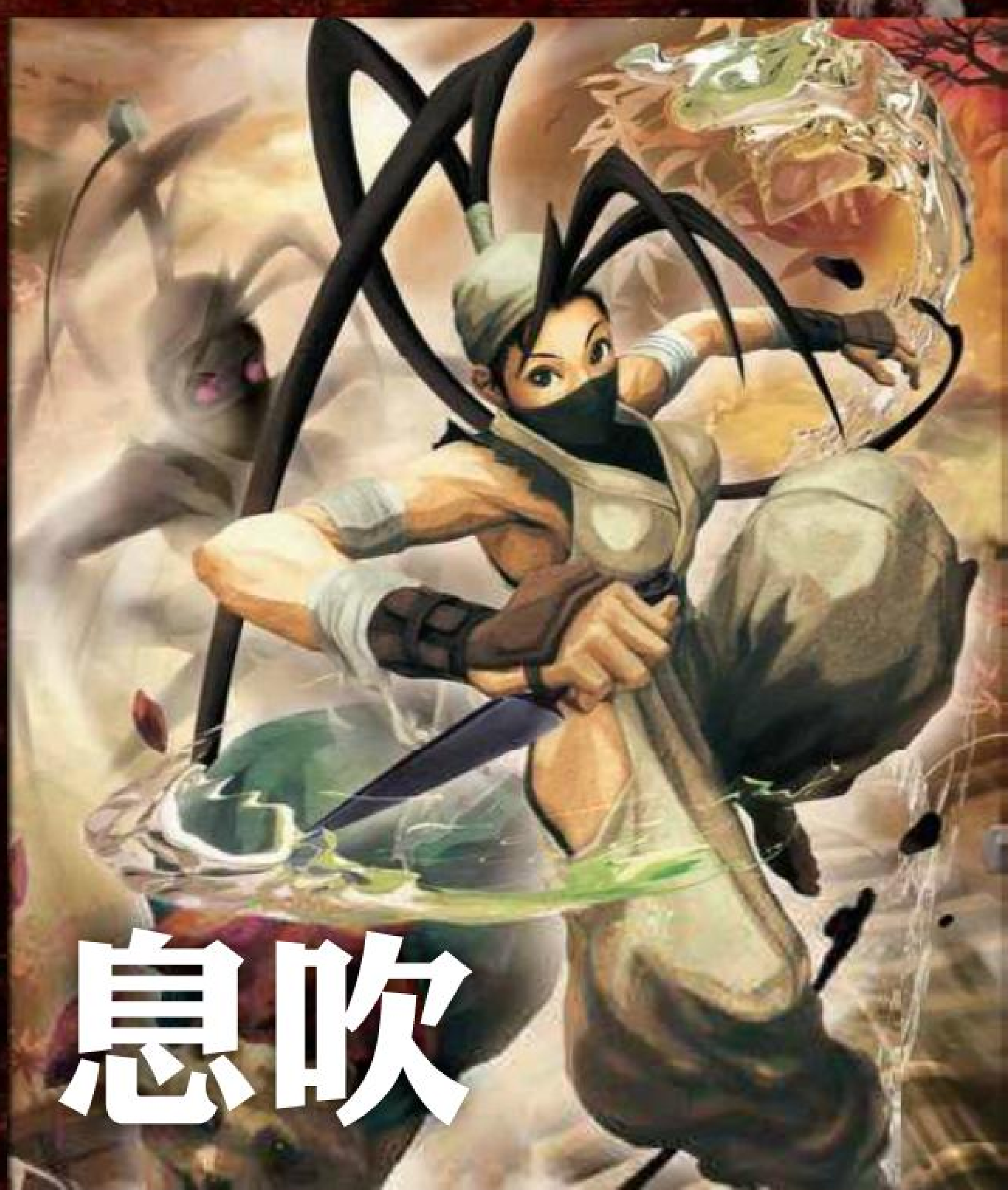
伤害 683，消耗 3 格特别计量表

雨果一次性消耗全部 3 个特别计量表，带入超级技巧的超高伤害连续技，EX214P 后的 2MP 目押是难点之一，与Ⅱ一样 ,EX214P 后的 2MP 目押节奏稍快，眼睛看到雨果动作结束后再按键反而接不上，最后的 41236KKK 要在 214LP 的硬直结束后输入，但由于 214LP 给予对手的硬直十分大，因此有效输入时间很宽松。


雨果有着游戏中最大的体型，很容易被对手的攻击判定击中，但即便如此，由于 236K 的超级集气带有 1HIT 的刚体效果，因此雨果的突进能力十分强悍。


突进命中后可以带入简单暴力的高伤害连段，因此对手在对战中要时刻防备雨果的突进，造成巨大的心理压力。


J2HP 是游戏中最优秀的逆向攻击之一，具有伤害高、判定强、破绽小等优点。



Ⅰ.2LP→2LP→5MK→41236P

伤害 220

息吹基本的轻攻击确认连段，不仅可以保证伤害，而且 41236P 后可以使对手强制倒地，为连续压制提供了基础。

Ⅱ.JHK→2MP→623HK

伤害 280，需要命中空中对手

当 JHK 在空中命中对手时，对手会从地上弹起，这时可以接续 2MP→623HK，在弹地后 2MP 的有效时间很长，即使对手看上去已经倒地，但依旧能用 2MP 将其打浮空。

Ⅲ.近 5LP-6MP-3HK-6HK→2369LK→2LP→5MK→63214HP

伤害 329

近 5LP→6MP→3HK→6HK 其实就是息吹的 TC6，息吹的 TC6 最后 1HIT 可以通过用 2369K 的方式输入 236K 取消硬直，但这里难度比较高，到达对手背后后再连携 2LP→5MK→63214HP 即可。

Ⅳ.近 5LP-6MP-6HP→214HK-HK 派生→5MK→623HK

伤害 312

近 5LP-6MP-6HP（TC4）是息吹常用的起手方式，当 214HK→HK 派生在版边命中后可以目押 5MK 后续各种必杀技。

Ⅴ.近 5LP-6MP-6HP→EX623K→JHP→5MK→41236P

伤害 386，消耗 1 格特别计量表

TC4 是较安全的起手方式，在 EX623K 后可以目押接续 JHP 形成高伤害连段。

Ⅵ.4MP（2 段命中）→5MK→63214P

伤害 232，需要命中空中对手

在 4MP2 段命中后需要等待对手稍微落下再接续 5MK，这样才可接上 63214P。


JLK 是息吹优秀的逆向攻击技，由于动作特殊，在一定位置对手很难判断正逆。


4MP 是息吹最优秀的对空普通技，使用频率很高，结合Ⅵ使用可以增加伤害。


6MK 可以躲避下段的攻击，且命中后可以目押 2LP 展开后续连段。



Ⅰ.2LK→2LK→214MK

伤害 156

下段起始的基本确认连段，难度不高。

Ⅱ.2LK→2LP→2MP→214HK→2HP→9→214LK→2MP→214LK

伤害 334，版边限定

因为 214HK 的硬直比较大，因此 214HK 后的 2HP 需要稍微延迟出，在 2HP 命中后最速拉 9 方向起跳并最速输入 214LK，这样方可使空中 214K 命中对手，之后的 2MP 稍微等对手落下再出，这样就可以使 214LK 全数命中，否则只能命中 1 段。

Ⅲ.2MP→214MK→2HP→9→JHP→近 5HP→214LK

伤害 426，版边限定

在 2MP 后只有使用 214MK 才可以保证后续的 2HP 能将对手打到足够的高度接续 JHP，且 2HP 后需要最速起跳输入 JHP，将对手弹地后自身在落地瞬间输入近 5HP 并提前输入 214LK 的指令即可。

Ⅳ.2LK→2LK→236HK→松开 HK→214KKK

伤害 421，消耗 2 格特别计量表

带入超级技巧的连段，基本思路与Ⅰ的相似，2 个 2LK 用于确认连段，236HK→松开 HK 后可以将对手挑空，硬直恢复后最速输入 214KKK 即可接续。

Ⅴ.2HP→9→214LK→2MP→214KKK

伤害 443，消耗 2 格特别计量表

因为茱莉的 2HP 可以用跳跃取消，实战中即使被防也能用空中 214LK 继续压制对手，一旦命中空中 214LK 命中并且有 2 格特别计量表时可以直接带入超级技巧。这条连段的难点依然是在 2HP 命中后最速拉 9 方向起跳并最速输入 214LK，只要 214LK 命中，连段的后半部分就没有难点了。


236HK 的飞行道具命中空中对手后，可以直接接续 214K 以及超级技巧等。


2HP 是个不错的对空技能，成功对空后还能带入诸如Ⅱ和Ⅴ等跳跃取消接续 214LK 的连段。


EX214P 在受到攻击后可以自行控制移动的路径，使用得当可以使对手猝不及防。



Ⅰ.2LK→2LP→5LP→2MK-2HP

伤害 164

肯的强制倒地目押连续技，注意 2MK 前必须为 5LP，因为 2LP 不能目押接续 2MK，而最后的 2MK-2HK 需要用强化连续技来接续。

Ⅱ.近 5MP-5HP→623LP→2MK→623HP

伤害 346

2MK 需要在 623LP 着地的瞬间输入，如果有 2 格特别计量表，在这里可以将 623HP 替换成 214KKK，这样一来连段的伤害将提升至 465。

Ⅲ.近 5MK→2MK→623HP

伤害 240

肯的近 5MK 有利帧数很高，连接 2MK 十分容易，这套连段不仅简单，而且伤害也比较可观。

Ⅳ.近 5MP-5HP→EX214K→623LP→2MK→623HP

伤害 417，消耗 1 格特别计量表

与Ⅱ类似的连段，但插入 EX214K 后伤害大幅提高，同样地这里可以将 623HP 替换成 214KKK，这样连段的伤害将高达 533，但需要一次性消耗所有 3 格特别计量表。

Ⅴ.各版本 J214K 打逆→214KKK

伤害约 350

除 EXJ214K 外，其它普通版本的 J214K 相对确认难度较大，请慎重使用。


不同于《街头霸王Ⅳ》，肯的 623LP 在命中后，在对手倒地前还能继续追击。


在立回时，6MK 由于对前方判定十分强，因此是个优秀的牵技。


肯的空中旋风脚横向移动距离较远，轨迹也比较飘忽，根据输入位置的不同可以打到对手的正逆向，特别推荐使用 EX 版本的 J214K 打逆，不仅确认难度低，而且命中后可以接续各种必杀技以及超级技巧重创对手。


而 2MK 是衔接 623LP 后续最好的普通技。



Ⅰ.（1 蓄力）2LK→2LK→1 蓄 7LP→（1 蓄力）2MP→1 蓄 6K→远 5HP

伤害 269，站姿限定

下段起始的基本连段，在这里可以熟悉拜森的保留蓄力技巧，用 17P 的方式出 28P 可以在 28P 结束后马上继续蓄力，之后马上从 7 方向移动到 1 方向保证后续的 16K 有足够的蓄力即可。

Ⅱ.（1 蓄力）近 5HK（1 蓄力）→2MP→EX1 蓄 3K（4 蓄力）→按住 PPP→放开 PPP→4 蓄 6K（4 蓄力）→4 蓄 6HP

伤害 402，消耗 1 格特别计量表，版中限定

版中的高伤连段，在开始时的 5HK 用 4HK 出可以保证蓄力，EX1 蓄 3K 命中后马上按住 PPP 并拉后蓄力，约在对手弹墙瞬间松开 PPP 即可命中，命中后再接上 4 蓄 6K 命中空中对手，注意 4 蓄 6K 要在高点命中，使后续的 4 蓄 6HP 有足够的时间蓄力。

Ⅲ.（1 蓄力）近 5HK（1 蓄力）→2MP→EX1 蓄 3K（4 蓄力）→近 5HP→近 5HP→4 蓄 6P

伤害 407，消耗 1 个特别计量表，版边限定

与Ⅱ起始方式类似的版边连段，在 EX1 蓄 3K 命中后马上拉 4 蓄力，对手弹墙后有节奏地按两下近 5HP，注意第 1 下近 5HP 必须要高点命中方可连上 2 个近 5HP，最后的 4 蓄 6P 并非取消，而是在近 5HP 硬直完毕后输入，需要稍微练习输入时机。

Ⅳ.（1 蓄力）2MK→2MP→EX1 蓄 3K（4 蓄力）→按住 PPP→放开 PPP→4 蓄 6K（4 蓄力）→4 蓄 6P

同样是与Ⅱ类似的连段，但以 2MK 起始可以择对手的下段来起攻。

Ⅴ.（4 蓄力）4 蓄 3P（按住 P，并且 1 蓄力）→2MP→1 蓄 3HP

4 蓄 3P（按住 P）是常用的中段技之一，此为确认命中后的后续常用连段。


远 5HK 的攻击范围可观，是拜森绝佳的牵制技。


虽然拜森的 JHP、JHK 十分霸道，但也别忘记了 JLK，它可是拜森惟一可以打逆向的普通技。


4 蓄 6K 虽然是所有必杀技中伤害最低的一招，但命中空中对手后可以追加各种后续。



Ⅰ.2LK→2LP→2MK→214P→214P→214P

伤害 206

基本下段起始，214P 可以连续输入 3 次。

Ⅱ.近5LP→2LP→2MK→214P→214P→214P

伤害 206

近 5LP 是毒药发生最快的普通技，在与对手靠近时抢招不妨用 5LP 带入此连段。

Ⅲ.近5HP→EX214P→214P→214P→214P→214P→623MK

伤害 255，消耗 1 格特别计量表

EX 版本的 214P 多追加 1 段输入并使对手浮空，之后追加中版本 623K 性价比最高。

Ⅳ.近5HP→236HP→2LP→2MK→214P→214P→214P

伤害 307，版边限定

同样是与Ⅰ、Ⅱ类似的连段，只要 236HP→2LP→2MK 之间的目押节奏能熟练掌握就没有难度了。

Ⅴ.近5HP→EX236P→近5HP→EX236P→近5HP→EX236P→近5HP→623HK

伤害 514，消耗 3 格特别计量表，版边限定

这条连段的伤害很高，难点在于掌握每一个近 5HP 的输入节奏，用上文所述的刷键技巧可以大幅提高成功率，由于衔接技全部相同，因此只要掌握其中一个的节奏就能掌握所有近 5HP 的输入节奏，如果想要简化这条连段，不妨使用近 5HP→EX236P→近 5HP→236PPP 这条带入超级技巧的连段，这样一来只需要目押 1 次近 5HP 即可，而且伤害降低不过 20 左右，但如何取舍就留给玩家自己选择了。



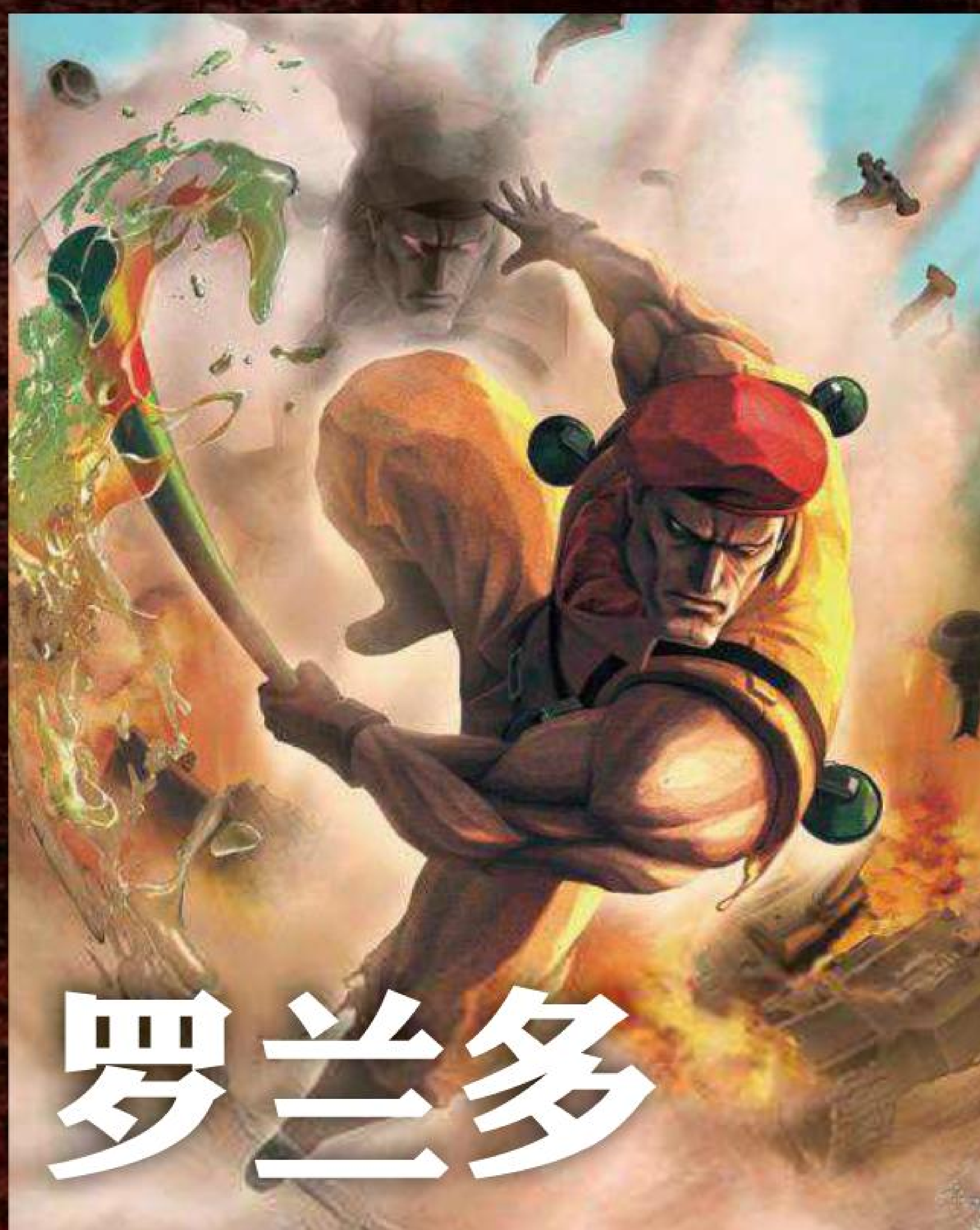
在 236P 命中后可以用不同版本 214K 来靠近对手。



毒药的 2HK 可以取消各种必杀技。



在用 2HK 取消 236P 时，不妨利用蓄力后 66 的方式迅速靠近对手开展打投择。



Ⅰ.2MK→236P→236P→236P→2HK

伤害 240

2MK 是罗兰多的远距离牵制技之一，不仅发生较快，而且因为是下段技，多少拥有一些优势，在确认 2MK 命中后追加 3 次 236P，在最后接续 2HK 可以让对手强制倒地，使我方更容易开展攻势。

Ⅱ.近5HK→2LP→2MK→236P→236P→236P→2HK

伤害 296

5HK 的攻击范围较广，配合攻击范围同样较远的 2LP 组合形成的连段，在离对手不算太远的距离命中 5HK 即可用足够的时间确认 2L，而且 2LP→2MK 的目押难度不高，配合 3 段 236P 后的 2HK 可使对手再次倒地。

Ⅲ.近5HP→EX236P→5HK→2HK

伤害 345，消耗 1 格特别计量表

EX236P 后会使对手浮空，之后的 5HK 需要往前走一小步再输入，否则后面的 2HK 会连接不上。而 5HK→2HK 的连携可以替换成 5HP→236PPP，这样虽然会消耗所有的特别计量表，但伤害会大幅提升到 512。

Ⅳ.EX214K→JMK→2MK→236P→236P→236P→2HK

伤害 280，消耗 1 格特别计量表

当罗兰多被压制时，发动后直到弹墙无敌的 EX214K 是他重要的逃生技，并且弹墙后可以自由控制空中轨迹。而这条连段就是弹墙逃生后的反击连段，连段的构成与连段Ⅰ类似。

Ⅴ.近5HP→EX236P→近5HK→→近5HK→2MK-2HK

伤害 413，消耗 1 格特别计量表，版边限定



使用 J2MK 跳到对手背后后，拉住 6 方向可以使罗兰多往回弹重新回到正向，配合 2 方向的高跳，配合 JMK 可以实现正逆择。



2HP、5HK 是距离很远的普通技，可以有效地牵制对手。



罗兰多的棍子点地是他的战斗核心技能之一，其共有 3 种出招方式，分别是 6MK、J2MK 以及着地前 KKK 同按。J2MK 是最基本的用法，它允许罗兰多在跳跃的任意时间点使用改变跳跃轨迹，并且在棍子点地后可以按 4、2、6 改变点地后的弹跳轨迹，4、6 为左右方向弹跳，2 为原地高跳。6MK 可以理解成超低空的 J2MK，击中空中对手后可以使其倒地，无奈使用性较低。着地前 KKK 同按实际上是一个佯攻，给予对手罗兰多使用 J2MK 的假象，然后开展地面攻势。



Ⅰ.近 5LK→近 5HP→236HP→近 5LK-6HK→5HP→236LK-LK 派生

伤害 390，版边限定

鲁夫斯的近 5LK→近 5HP 目押集确认与伤害于一体，注意后面的 236HP 需要拉着 6 方向往前移动方可接续，否则会全数打空。在 236HP 使对手浮空时用 5LK-6HK 的 TC 将对手打到更高点再接续后面的部分即可。

Ⅱ.近 5LK→近 5HP→EX236P→5HK→5HK→2HP

伤害 410，消耗 1 格特别计量表，版中限定

实战常用连段，EX 版本的 EX236P 可以将对手弹墙，利用这个特点可以在只消耗 1 格特别计量表的情况下形成高伤连段，连段中 EX236P 后面 3 个重攻击的伤害可观，只要稍微练习出招时机即可掌握，既简单又粗暴。而最后的 2HP 可以替换成 236PPP，这样伤害会高达惊人的 563。

Ⅲ.近 5LK→近 5LK→远 5LK-6HK→远 5LK-6HK→2HK

伤害 234

利用近 5LK 确认的强制倒地连段，两个远 5LK-6HK 的 TC 后都需要稍微往前走再接续后面的连段，否则会因位置太远无法触及，在使对手倒地后，就是 J3MK 正逆择的好机会。

Ⅳ.近 5LK→近 5LK→2MK→236HP→近 5MP→近 5HP→236PPP

伤害 442，消耗 2 格特别计量表，版边限定

近 5LK→近 5LK→2MK 无论对手是否命中都可以在安全距离开始攻势，236HP 必须拉住 6 方向进行移动，近 5MP→近 5HP 可能需要稍微的练习，最后的 236PPP 最速取消即可。


虽然 2HP 的距离极远，但发生和收招时间都十分长，面对部分角色时，即使 2HP 命中也会被确反，因此要注意使用的对象与时机。


J3MK 是强大的正逆择特殊技，并且在起跳后可以在任意时间点斜踩，利用这点可以击溃很多用普通技对空的角色的空防。


EX236K 是无敌时间很长的技，在被压制时往往一凹一个准，但对手可以通过后跳来躲避。



Ⅰ.2LK→2LP→2MK→214HK

伤害 171

基本的下段起始旋风脚连段，根据实际情况可以选用 LK 或 MK 版本的旋风脚，但伤害会略微降低。

Ⅱ.2LK→2LP→2MK→623HP

伤害 220

类似Ⅰ，只不过最后的旋风脚换成了升龙拳。

Ⅲ.2MP→2MP→2MK→EX41236K→前跳 JHP→2HP→214HK

伤害 379，消耗 1 格特别计量表，版中限定

2MP→2MP→2MK 的目押连携既简单又高伤，EX41236K 可以使对手弹墙，在 EX41236K 出招后最速拉 9 方向往前跳并用 JHP 攻击弹回来的对手，在自身着地后再接续 2HP→214HK 即可。

Ⅳ.近 5MK→214LK→2MK→41236K

伤害 241，版中限定

214LK 在较近距离命中对手后，在对手倒地前可以目押 2MK 继续连携，最后的 41236K 可以替换成 236PPP，伤害将变成 404。

Ⅴ.2MP→2MP→214LK→2MP→2MP→2HP→214HK

伤害 335，版边限定

在版边命中 214LK 后可以追加多次普通技，在这里消耗 2 格特别计量表将 214HK 替换成 236PPP 后，可以将伤害提高到 459。

Ⅵ.前跳 JMP（2 段命中）→623HP

伤害 220

前跳 JMP 用于封锁对手前跳常有奇效，2 段命中后着地可以接续 623HP，如果有 1 格特别计量表，可以选择在着地后接续 2HP→623HP，如果有 2 格特别计量表，则推荐在着地后接续 2HP→236PPP。


在超级集气系统的辅助下，波动拳现在可以控制出招时间，对手跳入的压力也变得更大了。


214HK 可以穿越飞行道具，在对付依赖飞行道具牵制对手的角色时不妨单发 214HK 来靠近。


与豪鬼、肯一样，隆的逆向旋风脚也十分好用，只要命中的位置足够好，还可以接续 2MK→623HP。



Ⅰ.2LK→2LP→2MP→623HP

伤害 213

虽然是基本的下段连段，但 2LK→2LP→2MP 的目押节奏比较难掌握，2LK→2LP 要稍微延迟，2LP→2MP 则要快速输入。

Ⅱ.2MP→2MP→EX623K→前跳 JHP→623HP

伤害 336，消耗 1 格特别计量表，版中限定

相比上一条连段的目押，2MP→2MP 的目押显得简单得多，EX623K 会使对手弹墙，在收招后马上前跳 JHP 命中空中对手，在着地时马上输入 623HP 即可。

Ⅲ.2LK→近 5MP→EX236P→2MP→2MP→2MP→623HP

伤害 338，消耗 1 格特别计量表，版边限定

版边命中 EX236P 后对手会呈浮空状态，之后的 2MP×3 输入时机宽松，在命中最后一下后用 623HP 取消即可。

Ⅳ.2LK→2MP→EX623K→前跳 JHP→623KKK

伤害 462，消耗 3 格特别计量表

连段Ⅱ的强化版，在目押确认后前跳 JHP，JHP 命中后要让对手稍微下落后在接续 623KKK，否则 623KKK 会打空，白白浪费 2 格特别计量表。



当敌人在较远处跳入，但又无法用 623P 直接命中时，玩家可以使用移动升龙，首先使用 6LK 或 6HK……



高低两段共 6 种不同的飞行道具可以让沙加特站在原地就给予远处的敌人巨大的压力。



当对手试图跳越 236K 的下段飞行道具时，可以选用 6HK 来堵截。6HK 也可以用来预判敌人跳跃直接对空，最高点命中时还能实现 6HK→6HK→623HP/623KKK 的连携，威力巨大。



之后马上输入 623HP 取消，即可实现移动升龙，在强力飞行道具与霸道的升龙中构建完整的立回吧！



Ⅰ.2LK→2LK→2LK→4 蓄 6LK

主要的难点是需要熟悉 2LK 之间的目押节奏，熟练运用这个连段可以用于持续压制对手，这个连段有 2 个优点，1 是 2LK 的发生十分快，用于抢招一流；2 是 4 蓄 6LK 即使被防也只有很小的不利，除有强力指令投的角色外基本都不能确反，就这样 2LK→4 蓄 6LK 的循环往往可以使对手在版边无法动弹。

Ⅱ.2LP→2LP→2MK→4 蓄 6MK→2MP→4 蓄 6HP

伤害 263

4 蓄 6MK 后马上拉 1 方向开始 4 蓄 6HP 的蓄力并等待 2MP 的目押时机，4 蓄 6MK 后的 2MP 的输入时机比较难掌握，常常会出现输入早了不出招，输入太晚又连接不上的情况，因为 4 蓄 6MK 的硬直比看上去要稍微长一点，因此目押时机也要稍微延迟一点。另外，最后的 4 蓄 6HP 可以消耗 2 格特别计量表替换成 4 蓄 6KKK，伤害会提升至 401。

Ⅲ.JHP→近 5HP→4 蓄 6HK→2MP→4 蓄 6HP

伤害 380

在起跳后就要拉住 4 方向开始蓄力，其它注意点与Ⅰ相同。同样地，最后的 4 蓄 6HP 可以消耗 2 格特别计量表替换成 4 蓄 6KKK，伤害将大幅提升到 521。

Ⅳ.JMP-MP→近 5HP→4 蓄 6HP

伤害 310，空中对手限定

JMP-MP 是判定很强的空对空招式，击中对手后会优先比对手着地，利用这一点提前蓄力接续后面的连段即可，将 4 蓄 6HP 替换成 4 蓄 6KKK 后伤害会提高到 457。



维嘉的 623/421+PPP/KKK 是优秀的逃生技，也可以用作瞬移瞬间靠近对手打对手一个出其不意。



当对手倒地时，在对手起身瞬间用 4 蓄 6P 穿越对手可以打倒对手的逆向，而且对手难以判断正逆。



2 蓄 8P 可以融入立回中使用，派生与不派生的虚实结合可以很好地迷惑对手。



桑吉尔夫

Ⅰ.2LK→2LP→5LP→5LK→EX623P→2LP→近5MK→PPP

伤害309，消耗1格特别计量表

2LK→2LP→5LP→5LK最后一下的5LK输入节奏要稍慢，之后的EX623P要最速取消5LK，利用EX623P弹地的特性追加2LP→近5MK，在输入5MK后马上用PPP取消即可。

Ⅱ.近5MP→远5MP→远5LK→EX623P→2LP→近5MK→PPP

伤害400，消耗1格特别计量表

与Ⅰ类似，虽然嵌入了中攻击提高伤害，但目押难度难度相比Ⅰ反而有所下降，在目押近5MP→远5MP→远5LK后最速输入EX623P，后续的注意点与Ⅰ相同。

Ⅲ.前跳J2HP/J2LK→5LK→5LK→623LP

伤害269/219

桑吉尔夫用前跳J2HP/J2LK打逆向后的追加连段，注意623LP只能取消远5LK，近5LK无法取消，这也是为什么目押2次5LK的缘故。

Ⅳ.EX623P→近5MK→PPP

伤害320，消耗1格特别计量表

在与有飞行道具的角色对战时，EX623P是重要的过波手段，

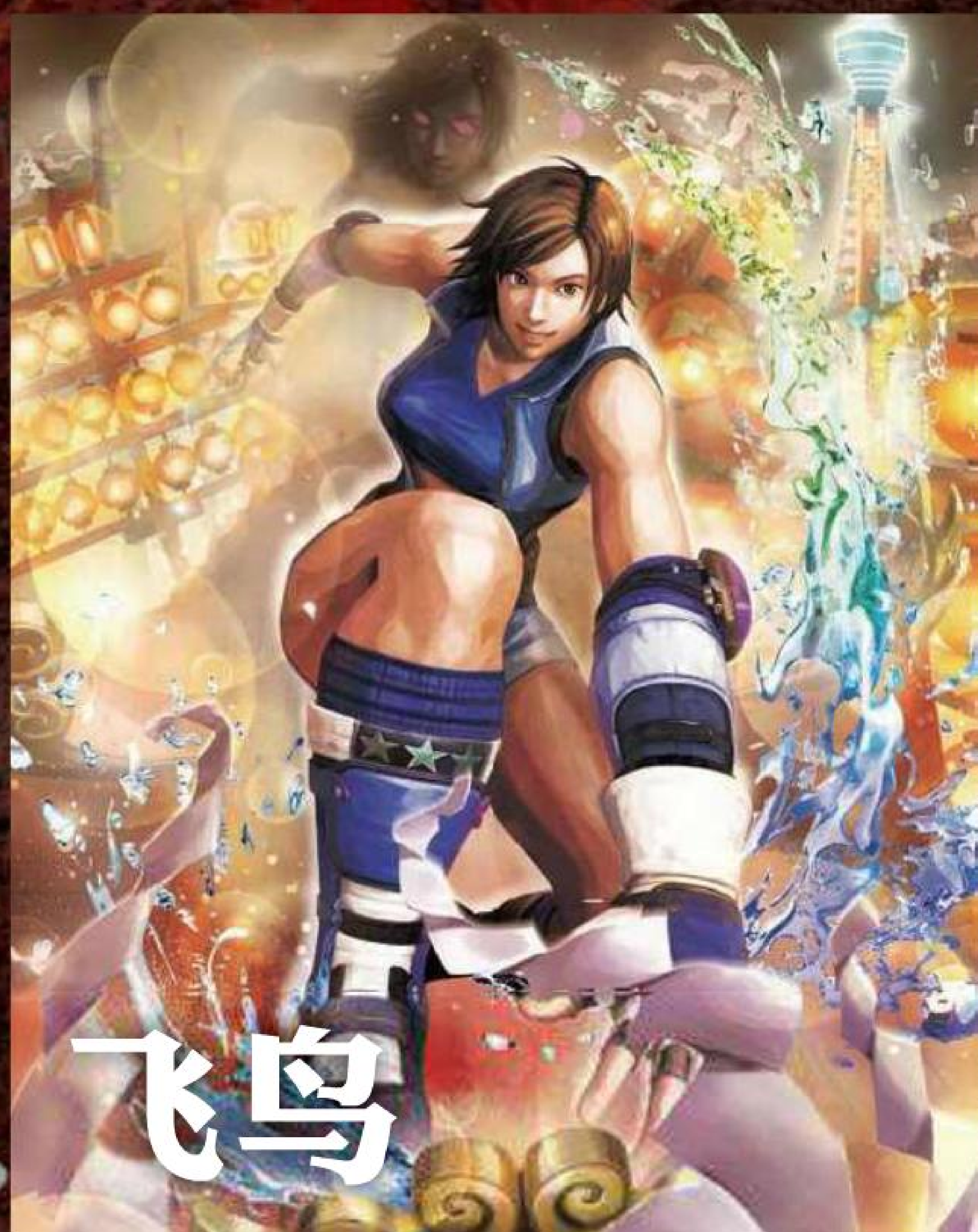
此为命中使对手弹地后的追加连段。


EX623P可以穿越飞行道具，结合连段Ⅳ使用可以重创飞行道具系的对手。


PPP/KKK同样可以避过飞行道具，而且PPP/KKK的过程中可以按4、6调整位置。


J2HP是判定十分霸道的逆向攻击技，用来压制对手起身时对手几乎无法破解。


远5MP发生快，判定强，是桑吉尔夫用来开路的核心普通技。



飞鸟

Ⅰ.2LK-5MK-2MP→623K→前跳JHK→远5HK→63214K→2HK

伤害322

以2LK距离较长的优势，带入2LK-5MK-2MP的强化连续技，623K后要最速起跳接续前跳JHK，其后的远5HK要在着地后最速输入并马上用63214K取消，最后的2HK则要稍微延迟输入才能接上。

Ⅱ.5MP-5LP→EX63214K→5MP-5LP→63214K→2HK

伤害423，消耗1格特别计量表

5MP-5LP是飞鸟其中一个特殊技，在这个特殊技后面接续EX63214K后对手会被打浮空，在落下过程中在指定时间点再次输入5MP-5LP衔接63214K，与Ⅰ一样，最后的2HK需要稍微延迟输入。

Ⅲ.5MK-5LP→63214P→P→6P

伤害244

5MP-5LP这个特殊技同样接续63214P，63214P可以按P→6P继续接下来的派生。

Ⅳ.6LP→6MK→2MP→63214K

伤害281

这个连段的好处在于可以中近距离发动，因为6LP会往前走一大步突然发动，而且动作隐蔽性较强，有足够的时间让玩家确认命中与否再决定是否追加连段。

Ⅴ.6LK→6LP→2MP/5HK→63214K→2HK

伤害305/329

飞鸟的6LK可以作为对空技使用，确认命中后可以追加6LP将对手打高，而之后5HK→63214K→2HK的接续注意点则与连段Ⅰ相同。而在地面命中6LK时，这个连段同样可以使用，但需要将5HK换成2MP，否则会因高度不足而无法命中。


飞鸟的5MK出招时会向前方跨一大步，可以借此来迅速缩小与对手的距离。


接上，在以5MK靠近对手后可以马上使出5MK-2MP的特殊技，一旦命中就可以确认追加相关的连段。


虽然6LP用来对空效果不错，但注意6LP的攻击判定持续时间很短，因此要注意对空的时机。



Ⅰ.2LP→2LP→2HP→623HP-K 派生

伤害 260

最基本的目押确认连段，目押难度很低，而且伤害不俗，是实战中最常用的连段。

Ⅱ.2MK→236HP

伤害 160

中距离的确认连段，2MK 距离较远，而且命中对手后有足够的时间来确认输入 236HP。

Ⅲ.远 5MK-5MP-5HK→236PPP

伤害 360，消耗 2 格特别计量表

远 5MK-5MP- 近 5HK 的组合才能在最后用 236PPP 取消，如果最后变成了远 5HK 则无法连携 236PPP。

Ⅳ.2LP→2HP→623LK-LP 派生→2HP→623HP-K 派生

伤害 339

623LK-LP 派生会将对手打至浮空状态，其后的 2HP 目押时机要求较为严格，在 2HP 目押成功后最速用 623HP 取消再按 K 派生即可。

Ⅴ.近 5MP→2HP→EX41236K→2LP→2HP→623LK-LP 派生→2HP→623HP-K 派生

伤害 387，消耗 1 格特别计量表，版中限定

近 5MP→2HP 不算太难，但 EX41236K→2LP 的目押要求十分严格，只要熟悉了 EX41236K→2LP 的目押时机，后面的实际上就只是连段Ⅳ的内容了。



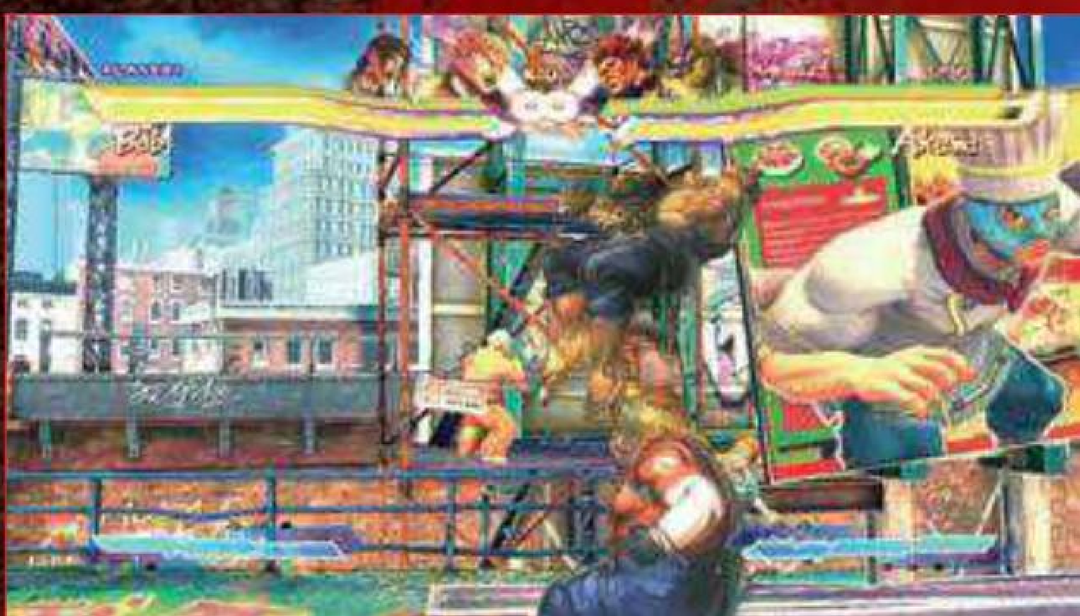
在用 EX623K 突破后可以用各种派生追打攻击硬直中的对手。



EX623K 对下段有刚体效果，允许鲍勃突破下段的攻击。



623HP 发动时对上方向无敌，而且判定时间很长，是鲍勃强力的对空技。



由于 2HP 对上方向的判定很强，因此完全可以作为对空技使用。



Ⅰ.2LP→6LP-LP→623MP→5HP→623MP→5HP→623K-P 派生

伤害 318

2LP 衔接 6LP-LP 是个目押，但难度不高。后面的 623MP→5HP 的衔接需要在 623MP 击中对手后稍微延迟再输入 5HP 方可接续，而最后 5HP→623K 的接续时机与前面接续 623MP 时相同，在 623K 命中后的输入派生的 P 即可。而最后的 623K-P 派生可以替换为 63214PPP，伤害会提高到 411。

Ⅱ.4MP→623MP→5HP→623MP→2HK

伤害 298

这条连段主要作为对空手段使用，4MP 拥有不错的对空性能，在命中后可以用 623MP 取消，这条连段的思路类似连段Ⅰ，但因为是命中空中的对手，所以Ⅰ中最后的 623K-P 派生要替换成 2HK。

Ⅲ.4LP（Counter Hit）→6LK→6LP-LP→623MP→5HP→623MP→5HP→623K-P 派生

伤害 366，需要 Counter Hit 命中

当 4LP Counter Hit 命中时，对手会被打倒在地上出现一个特殊的姿态，然后目押 6LK，当 6LK 命中后延迟输入 6LP，只要 6LP 能命中，后半部分的注意点参考连段Ⅰ即可。

Ⅳ.41236K→2MP→623K-P 派生

伤害 216

41236K 是个当身技，在受到攻击时会反击对手，在动画结束后对手会弹地而起，这时可以目押 2MP 接续后面的连段。如果消耗 2 格特别计量表将 623K-P 派生替换成 63214PPP，连段伤害将提高至 359。



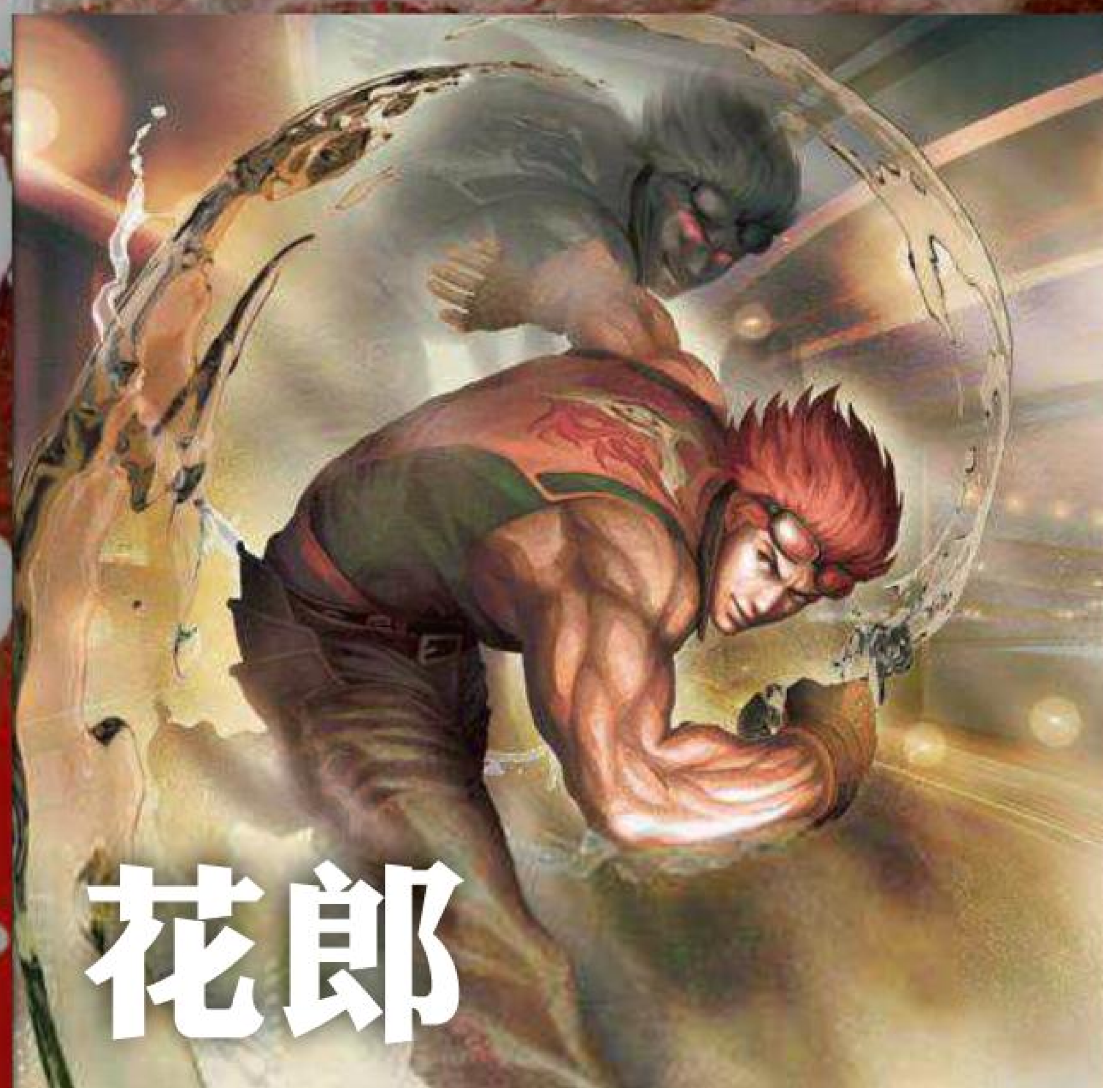
4LK 可以躲避对手的下段牵制并往前跨步攻击，命中后可以追加诸如 2MP→623K-P 派生等连段。



4LP 在出招过程中会有一定时间的上段无敌，在抢招时可以考虑使用 4LP 来击溃对手。



236K 是很强的当身技，但对空中攻击无能为力。



Ⅰ.2LP-5MP-LP→2MP→214HK

伤害 268

2LP 是个下段技，因此这也是基本的下段起攻技，2LP-5MP-LP 连点即可，最后对手弹地后输入 2MP 再用 214HK 取消。而 214HK 可以替换成 63214PPP，伤害为 402。

Ⅱ.5LP→5MK-5MK-5HK→214HK

伤害 270

花郎的下段技有很多，就连 5LP 也是下段技，5LP 命中后目押或连点 5MK 均可接续，只是目押伤害要稍微高出一点，5MK-5MK-5HK 是个特殊技，在最后用 214HK 取消 5HK 即可。而 214HK 也可以消耗 2 格特别计量表替换成 63214PPP。

Ⅲ.6HK→2MP→2MP→214HK

伤害 310

6HK 命中对手后会将对手弹起，而且我方从硬直恢复得很快，因此 2MP×2 的难度不大。

Ⅳ.5HK→EX214K→5HK→623LP→623HK

伤害 431，消耗 1 格特别计量表

EX214K 会使对手弹强，弹墙后的 5HK 不能在最高点命中，必须等待对手稍微落下，这样才可以保证 623LP 后的 623HK 能够命中。

Ⅴ.EX63214P→2MP→214HK

伤害 363，消耗 1 格特别计量表

在 EX63214P 命中后对手会弹地，我们可以稍微延迟输入 2MP 接续连段。而 214HK 同样可以替换成 63214PPP，伤害会提高到 513。



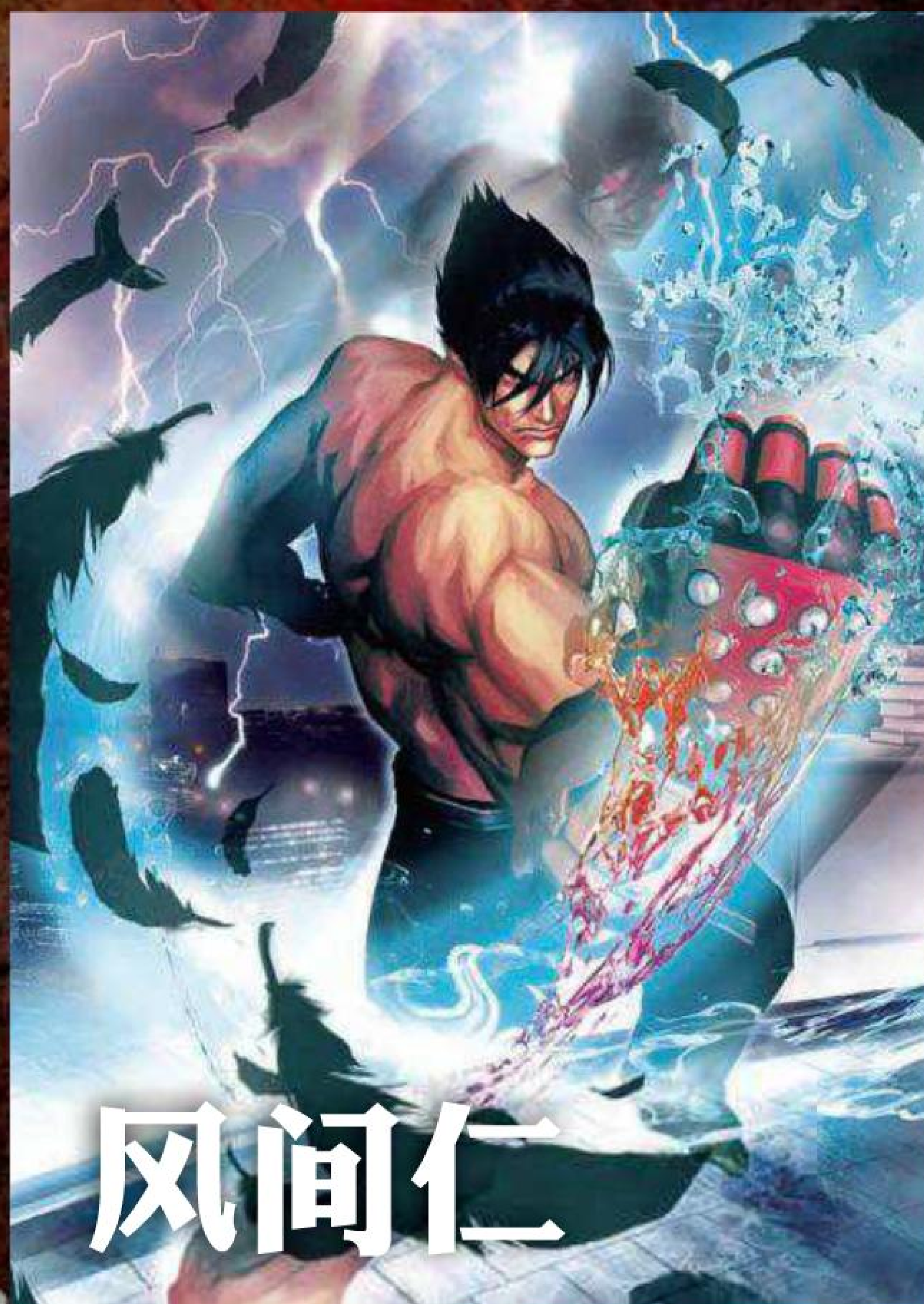
花郎的 JLP 可以衍生特殊技 JLP-6MP，在派生后如果对手防御 JLP 后马上蹲防就会被第 2 段的 MP 命中。



换个思路，如果对手有站防 JLP-6MP 的意识，我们可以故意不派生而直接着地用 2LK、5LP 等下段技攻击，迷惑性很强。



623P 可以迅速前冲靠近对手，如果对手在不远处跳跃时可以直在 623P 后接续 623K 对空。



Ⅰ.2LK→2LP→4MP-LP→6（摇杆回中）23-LP 派生→5MK→616HP

伤害 283

4MP-LP 后的 6（摇杆回中）23 是指风间仁的风神步，在推 6 方向后需要将摇杆回中再输入 23，这样风间仁会往前滑步，在其滑步期间可以按键输入各种不同的派生技。在输入 LP 派生后会将对手打到半空，后面的 5MK→616HP 可以用 6MK→16HP 的方式简化输入来降低难度。

Ⅱ.JHK→2MP→4MP-LP→6（摇杆回中）23-LP 派生→5MK→6（摇杆回中）23-MP 派生

伤害 375

融合 2 次风神步派生的连段，连段大致结构与Ⅰ相似，第 2 次的风神步要在 5MK 后最速输入。

Ⅲ.2LK→2LP→4MP-LP→6（摇杆回中）23-LP 派生→2MP→2MP→2MP→2HP→6（摇杆回中）23-MP 派生

伤害 296，版边限定

与前面两条结构相似，只不过版边可以多接几下普通技，在 LP 派生后的 2MP 要尽量在高点命中，使后半部分连段中对手都保持一定的高度，而末段 2HP→6（摇杆回中）23 中的风神步输入要在 2HP 后最速输入。

Ⅳ.2KK-LK 派生 2MP→2HP→6（摇杆回中）23-MP 派生

伤害 323，空中对手限定

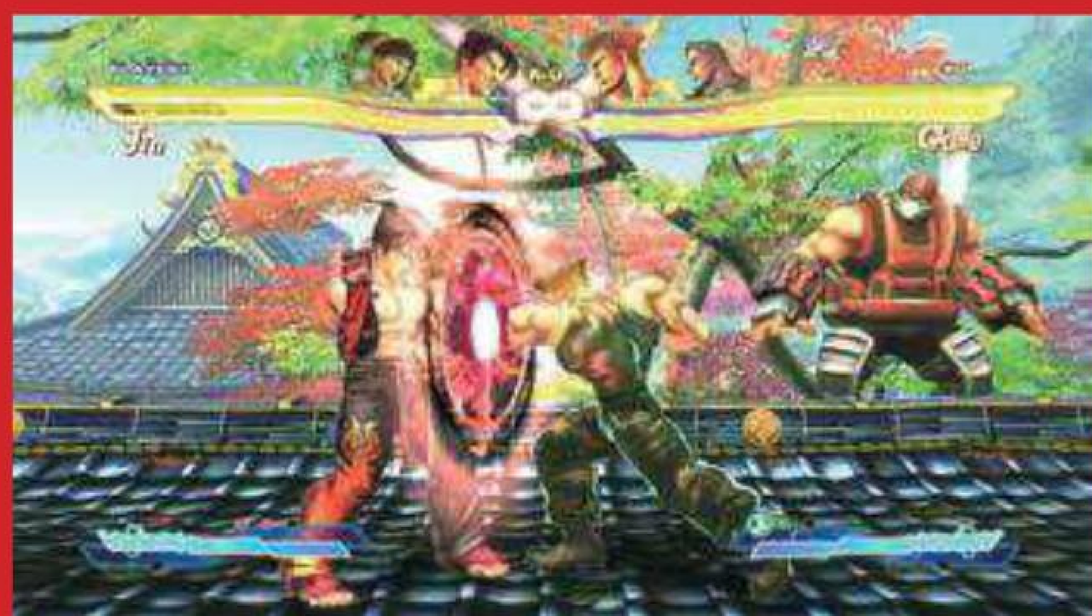
2KK 是风间仁的其中一个构，LK 派生可以击中空中的敌人，

最后的风神步同样要在 2HP 后最速输入。

Ⅴ.2MP→4MP-P→EX646P→5HK→6（摇杆回中）-MP 派生

伤害 400，消耗 1 格特别计量表

利用 EX646P 弹墙的特性可以追加后续连段，5HK 后输入最速输入 6（摇杆回中）-MP 派生即可。







214P 可以吸收除超级技巧与双重技巧外的所有攻击，利用这一点在 214P 吸收攻击后马上用 2KK 取消 214P 动作，之后再用各种派生对敌人进行反击。另外，EX214P 吸收攻击后可以使风间仁的下一次攻击强制为 Counter Hit。



Ⅰ.2LP→2LP→2MP→41236MP

伤害 216

茱莉亚基本连段，2LP→2HP 是既简单又高伤的目押组合。

Ⅱ.2LP→4MP-LP→623HK

伤害 240

4MP-LP 可以让茱莉亚向前移动靠近对手，保证 623HK 能够命中。即使 4MP-LP 被防，茱莉亚也稍微有利，对手无法反击，但在 4MP-LP 被防后就不要输入 623HK 的指令了，不然可是超大的破绽。

Ⅲ.近 5HK→2HP→623HK

伤害 308

近距离的简易目押连段，近 5HK 命中后的有利帧数很高，能给予玩家足够的时间输入 2HP 的指令，如果觉得 2HP 的目押太难，不妨将 2HP 换成 2MP。

Ⅳ.41236HP→6MP-LP→6MP-MK→41236LK→2HP→214LP

伤害 411

41236HP 会将对手打至缓慢倒地的状态，这个时候用 6MP-LP 使对手浮空，之后在其落下时 6MP-MK 延缓对手落地，之后的 41236LK 主要是为了取消 6MP-MK 的动作硬直，最后在对手落地前输入 2HP→214LP 即可。

Ⅴ.6MK-MP-6P→41236LK→2HP→623HK

伤害 309

6MK 虽然发生不快，但胜在距离够远，在确认命中后将 6MK-MP-6P 输入完整，最后 1 段命中后马上用 41236LK 取消，因为最后 1 段给予对手的硬直十分大，足够在 41236LK 后目押 2HP，如果觉得 2HP 目押难度较高，可以将 2HP 换成 2MP 降低难度。



在对手倒地后，可以选择用 236HP 进行压制，因为 236HP 会向前跨步后再发生攻击判定，在攻击判定发生之前可以用 44 来后退取消出招，借此引诱对手出现破绽。



茱莉亚的 214PPP 发生极快，可以确反很多的小破绽普通技。



远 5HP 发生较快，而且攻击有效距离很远，可用于突袭对手。



Ⅰ.2LK→2LK→2LK→214LP→2HP→236HP

伤害 261

用 2LK 始动的下段确认连，214LP 将对手打弹地后可以继续用普通技追加后续攻击。

Ⅱ.6（摇杆回中）23-MP 派生→2MK→6（摇杆回中）→LP 派生 -K

伤害 266

用风神步对抗有飞行道具的角色时，可以用风神拳直接启动连段，这条连段就是风神拳启动的基础连段。

Ⅲ.2LK→2HP→214LP→2HP→6（摇杆回中）23-MP 派生→2HP→214HP

伤害 406，版边限定

在使用 214LP 使对手弹地后，可以用风神拳追加高伤的连段，这条连段就是版边应用的实例之一，最难点在于 2HP 后快速风神拳，这里没有简化，只能靠最速输入，只要风神拳命中，后续的 2HP→214HP 也就非常简单了。

Ⅳ.2MP→214LP→2HP→214+LPMP→2HP→236HP

伤害 413，消耗 1 格特别计量表

一八最简单高伤的连段，使用 EX214P 一定要按 LP+MP 才能使对手再次弹地，而在版边时，最后的 236HP 替换成 214HP 会有更高的伤害。如果 3 格特别计量表，可以考虑用 236PPP 替换最后的 236HP，这样伤害将高达 534。



风神步除了可用于穿越飞行道具的外，也可以破解一些对下方向判定不怎么强的技。



一八的 5MK 是值得信赖的对空技。



除风神步外，214K 也可以直接越过部分弹道较低的飞行道具。



EX236P 在判定发生前有短暂的刚体，在被对手持续压制时可以作为反击技来使用。



Ⅰ.2LP→2LP→2MP→623HK→HK

伤害 211

基本的轻攻击确认连段，623HK 后的 HK 不能连点，要在 623HK 击中后的瞬间按键才能接上。

Ⅱ.9MK→9MK→9MK→2HP→623HP

伤害 389

豹王的 9MK 是能将对手挑空的特殊技，而且可以连续 3 次，在第 3 下 9MK 后要等对手接近地面时再输入 2HP，否则 623HP 无法抓到对手。

Ⅲ.JHP→5HP→EX623K→9MK→9MK→9MK→2HP→623HP

伤害 501，消耗 1 格特别计量表

EX623K 能给予对手很大的硬直，在硬直结束前有足够的时间输入 9MK 将对手挑空，之后就可以嵌入连段Ⅱ组合成这条威力巨大的连段。

Ⅳ.KK-MP 派生→2LP→2LP→2HP→623HP

伤害 299

KK 后可以按 LP 和 MP 或 HP 实现两种不同的派生，在 MP 的派生后对手会弹地，2LP 输入的时机在对手弹地后二次着地的瞬间，虽然看上去对手已经倒地，但确实还能被 2LP 的判定击中，之后目押 2HP→623HP 即可。

Ⅴ.KK-LP 派生→2HP→214HP

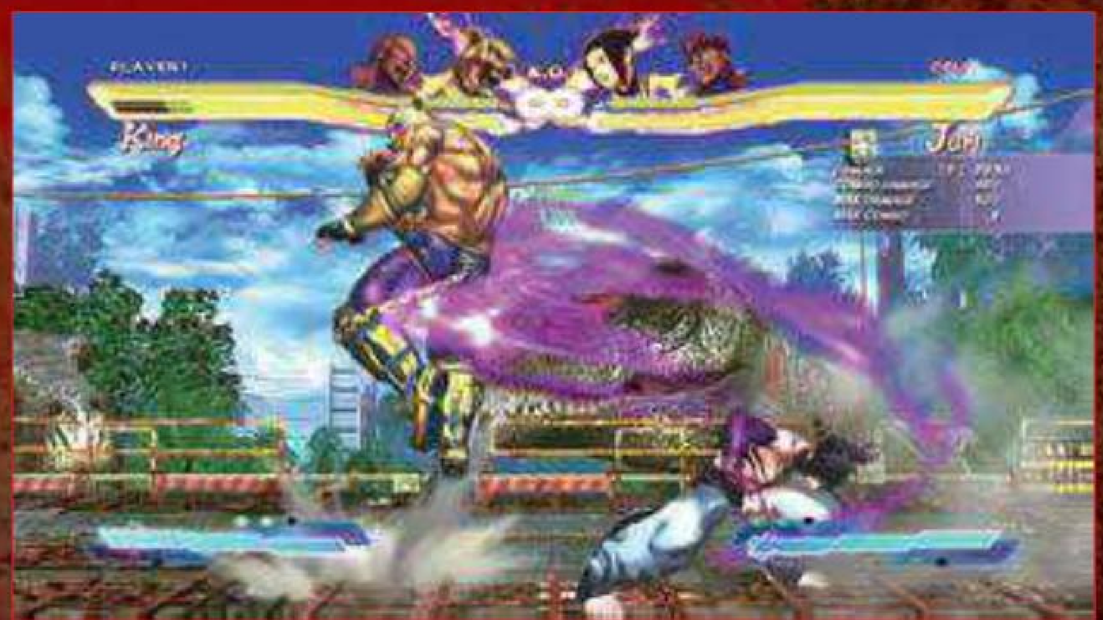
伤害 264

KK 另一种派生命中后的活用连段，KK 本身就会向前跨步，加上 LP 派生的攻击范围很广，从很远的位置就可以启动条连段。

Ⅵ.9MK→9MK→2HP→214PPP

伤害 461，消耗 2 格特别计量表

直接带入超级技巧的连段，在第 2 个 9MK 后要等待对手稍微落下再输入 2HP，否则 214PPP 会打空。



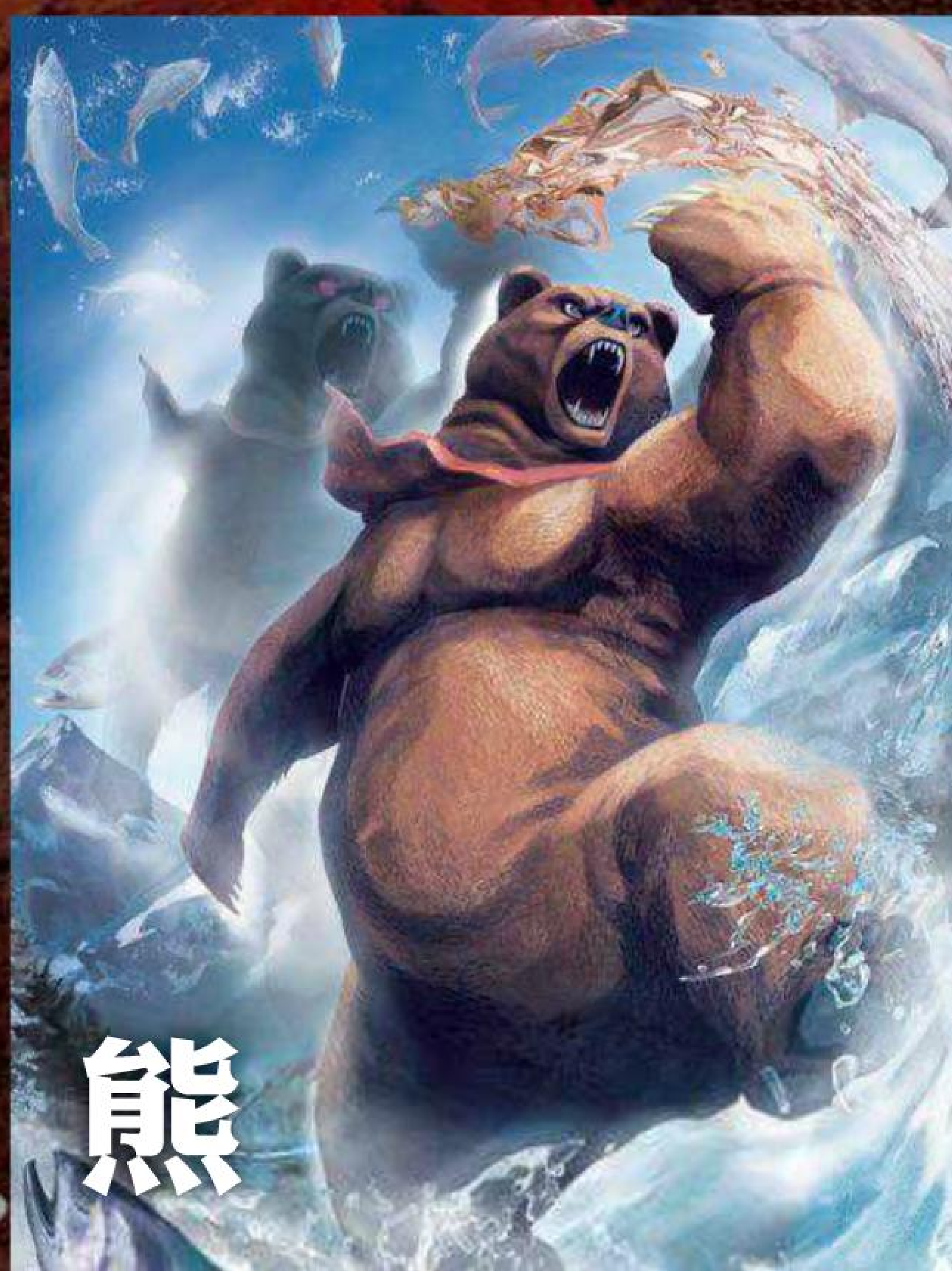
豹王的 KK 可以穿越对手的飞行道具。



在 KK 穿越对手的飞行道具后，利用 LP 派生的长距离直接带入连段Ⅴ。



豹王的对空比较乏力，如果输入时间准确，5MP 可以勉强用来对空。



Ⅰ.5LP-4MP→41236P-LP 派生

伤害 194

熊由于体型巨大，攻击判定也相应地比较广，5LP-4MP 的特殊技能即使被防也没有太多的不利，在确认命中后接续 41236P→LP 派生是最基本的接续方式。

Ⅱ.5LP-4MP→EX41236P-HP 派生→2HP→63214HK

伤害 334，消耗 1 格特别计量表

Ⅰ连段的延伸，EX41236P 提供的硬直可以使 HP 派生成为连段，且 HP 派生能使对手弹地，之后可以目押 2HP 再追加 63214HK 提高伤害值。

Ⅲ.5MP-MP-HP→2LK→41236LP-LP 派生

伤害 270

可以在 5MP-MP 命中后再确认是否接续 HP，这条连段中惟一的难点在于 2LK 的目押，需要稍微延迟输入。

Ⅳ.5MP-MP-HP→2LK-2HP→EX41236P-MP 派生→2HP→63214P

伤害 370，消耗 1 格特别计量表

这是连段Ⅱ与连段Ⅲ的组合版，只要掌握了前面两条连段，这条连段也就不成问题了。

Ⅴ.（KKK 构状态）4MP→4HP-HP-HP

伤害 234

在 KKK 构状态下 4MP 可以使对手弹墙，注意 4MP 后的 4HP 不能连点，需要目押才能接续 4HP-HP-HP 这个特殊技。



4HP-HP-HP 距离远，而且第 1 段为中段判定，可以偶尔用来打对手蹲姿。



6HP 虽然动作与 5HP 相同，但由于发动时会向前跨步，因此有效判定距离比 5HP 要远得多，用来削减对手体力是个不错的选择。



在普通状态下 KKK 同按会进入构，在这个构下熊的招式会大幅变化，比如 4MP 可以使对手弹墙，2PPP 可以躲避飞行道具等，而且 44、66 的性能会有所改变。



5MP-MP-HP 是熊霸道的一招特殊技，即使 5MP-MP 被防，用 5MP-MP-LK 的接续方式就可以保证自身的安全。



Ⅰ.2LK→2LP→2MP→41236MP→近5HP→63214P-P-K

伤害 298

41236MP 可以使对手弹地，之后目押 5HP 击中对手后用 63214P 取消 5HP，但要注意，单纯的 63214P 只是一个构，要在输入 63214P 后按键派生方可接续攻击，因此 63214P-P 要迅速按 2 下 P，在 P 派生命中后再追加 K 派生。最后的 63214P-P-K 可以替换成 214KKK，伤害为 440。

Ⅱ.2LK-2MK-5HP→EX214K→前跳 JHK→5HP→63214P-P-K

伤害 369，消耗 1 格特别计量表，版中限定

2LK-2MK-5HP 用强化连续技的方式来接续，之后用 EX214K 取消动作，EX214K 能使对手弹墙，在硬直结束后最速起跳并使 JHK 在最高点命中对手，在自身着地后马上输入远 5HP，这样才可以保证远 5HP 能命中对手，而 63214P-P-K 的接续方法请参考连段Ⅰ。

Ⅲ.4MP-LK-MK→4MP-MP→2HP→63214-P-K

伤害 320

4MP-LK-MK 可以使对手浮空，而 4MP-MP 能使对手弹地，之后目押 2HP 再最速 63214P-P 派生，注意最后的 K 派生需要等待对手稍微落下后再输入，否则 K 派生会打空。

Ⅳ.63214P-P→4MP-MP→近 5HP→63214P-P-K

伤害 307

63214P-P 会将对手打至一个屈膝倒地的状态，这时不要急于按 4MP 接续，否则系统会判定为第 2 段的 P 派生，等待 63214P-P 的硬直完全结束后，4MP-MP 使对手弹地，之后的注意点就与连段Ⅰ、Ⅱ类似了。

Ⅴ.2MP→41236HK→近 5HP→41236HK→2HP→63214P-K

伤害 329，版边限定

41236HK 会将对手挑空，当在版边用 41236HK 命中对手时可以目押近 5HP，注意 41236HK 的动作收招"看"上去很长，时机上 41236HK 落地后就能输入 5HP 出招，而最后的 63214P-K 最速输入即可。


63214P-K 派生的速度很快，而且对飞行道具无敌，可以作为突进技使用。


EX63214P 在派生前有 1HIT 的刚体效果，被压制时可以作为反击技使用。


虽然 EX41236K 的对空判定很强，但在出招后自身会长时间倒地，建议不要单发使用。



Ⅰ.2LP→2LP→2MP→236LK-K-K

伤害 228

236LK-K-K 是 LiLi 各种连段的基本构成部分，这条连段就是基础目押＋基础构成部分的简易组合，另外第 1 个 2LP 可以替换成 2LK 从下段起始，但目押难度会稍微提高。

Ⅱ.2LK→5LP→2HP→623LK→623LK→5HP→236LK-K-K

伤害 317

2LK 择到对手后展开的连段，623LK 可以连续接上两次，在第 2 次命中后我方角色着地时就是目押 5HP 的时机，之后再将 236LK-K-K 输入完整即可。

Ⅲ.6HK→5LP→623LK→623LK→5HP→236LK-K-K

伤害 325

与Ⅱ相似但不相同的连段，6HK 由于发动后会往前跨一小步，因此允许玩家在较近距离就可以启动连段，6HK 后的 5LP 目押时机要求比较严格，但只要熟悉时机，后面的连段部分就和Ⅱ一样了。

Ⅳ.2LK→2MP→EX236P→JHK→2HP→236LK-K-K

伤害 360，消耗 1 格特别计量表

应用 EX236P 弹墙特性的连段，在 EX236P 后需要最速起跳，根据起跳时机的不同 JHP 可能会命中 2HITS 或 1HIT，但在落地后均可目押 2HP，最后再用 236LK-K-K 取消 2HP 即可。

Ⅴ.214K-HK 派生→EX214K-HK 派生→236PPP

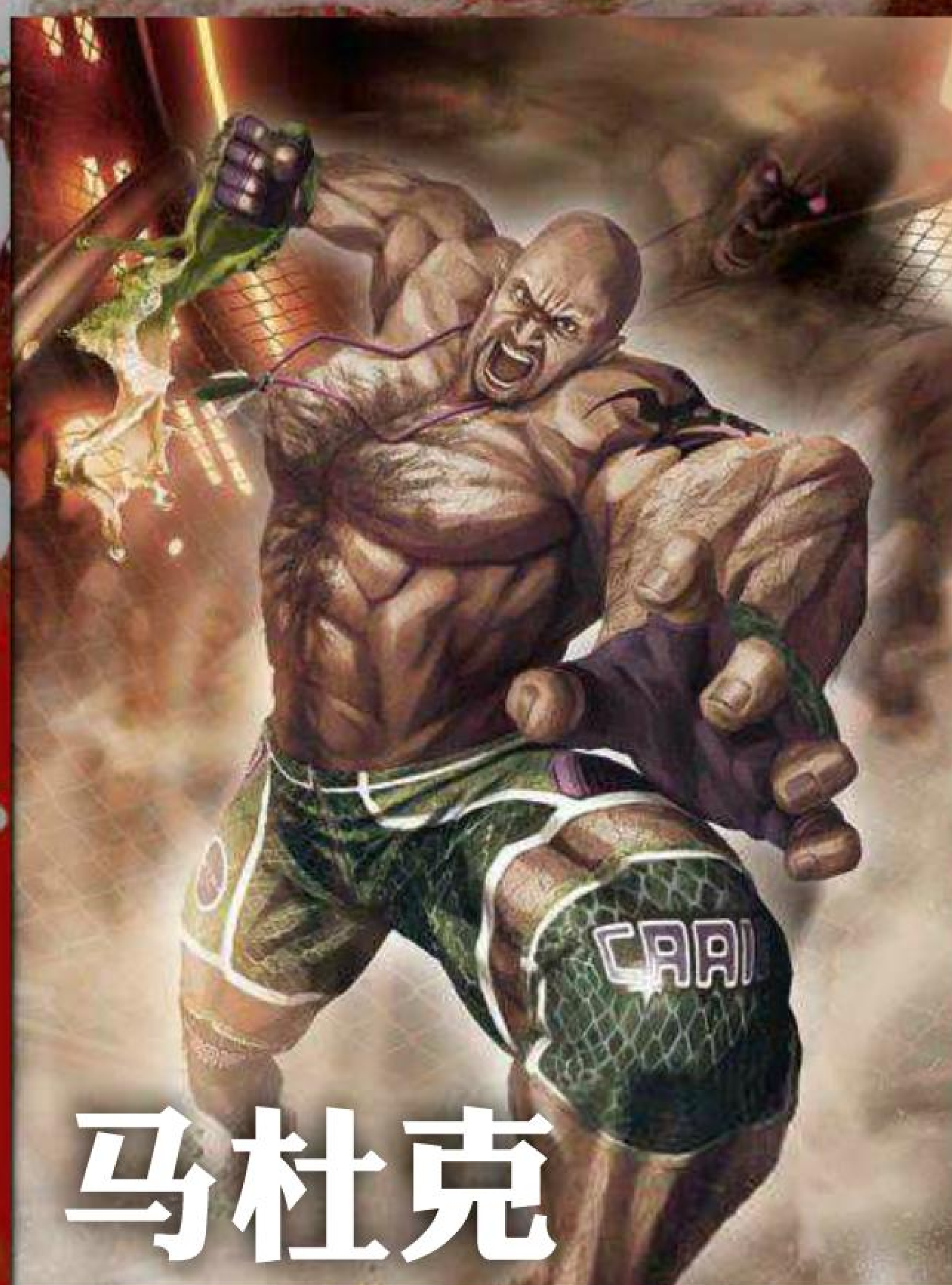
伤害 503，消耗 3 格特别计量表

214K 可以衍生出各种不同的派生，而 HK 的派生可以使对手弹墙，命中后利用 EX214K 转身部分的判定再次接续使对手弹墙，在对手落地前输入 236PPP 即可实现这条高伤连段。


前跳 236K 可以改变跳跃的轨迹发动攻击，根据 3 个 K 键的不同，跳跃的距离有所不同。


莉莉也有类似于嘉美的空前，而且前跳、后跳、垂直跳发动均可，但除 EX 版本外均不能通过 2149K 的方式实现低空施放。


利用 5MK 可以对空，虽然发生较慢，但却有很大的判定范围。



Ⅰ.2LP→2MP→63214LK-K

伤害 238

63214K是马杜克的连段核心，在命中将对手扑倒后，能衍生出P、K2种不同的派生，而这条连段就是63214K最基本的目押取消应用。

Ⅱ.2LP→2MP→EX63214K→2MP→623HP

伤害 379，消耗 1 格特别计量表

连段Ⅰ的延伸，利用EX63214K将对手推到墙边弹回的特性可以继续目押2MP再接上623HP的空投，因为马杜克各种技的伤害本来就高，使得这样简单的连段都有可观的伤害。

Ⅲ.PP→2LP→2MP→63214LK-K

伤害 313

PP是马杜克高举双手打击对手的一个特殊技，在命中后融合连段Ⅰ即可，这条连段的优点是PP的攻击范围广，可以在较远距离发动，即使PP被防，我方的不利也很少，一旦命中就可以后续这条连段削减对手体力。

Ⅳ.4MP→2LP→63214LK-P

伤害 258

4MP不仅攻击范围广，而且发动后带有1HIT的刚体效果，用于中距离开路使用效果出众，而这条连段就是当4MP命中后的连段思路之一，但2LP的输入时机不太好掌握，需要一定的时间练习。

Ⅴ.4MP→63214HP

伤害 280

与Ⅳ一样同样是4MP的后续思路，4MP命中后有足够的时间让马杜克输入指令投，而指令投带入连段的情况在格斗游戏实属少见。

Ⅵ.2HP→63214LK（超级集气）→66→2MP→623HP

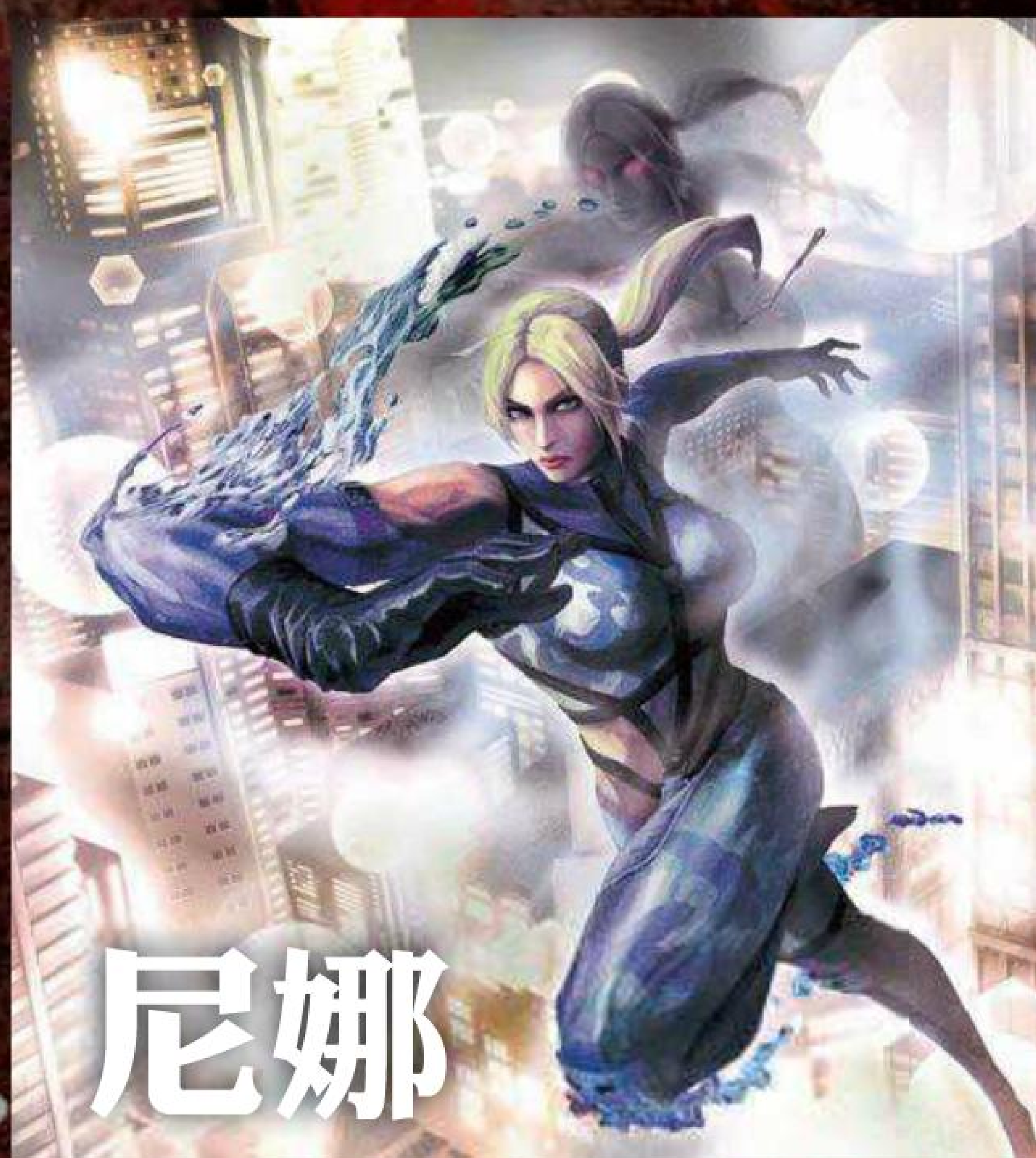
伤害 314

马杜克的2HP可以直接将对手挑空，在2HP后马上输入63214LK并按住LK，利用超级集气可以通过66取消的特性迅速取消硬直并靠近对手目押2MP,最后输入指令投保证连段的伤害即可。


623LP的空投发生速度快，而且判定极强，可以直接作为对空技使用。


当被持续压制时，发生无敌EX63214P可以作为有效的反击技使用，但一旦被对手预判跳跃躲避破绽很大。


2HK的攻击范围很长，可以作为牵制技使用。



Ⅰ.2MP→2MP→214HK→（稍微往前移动）2HP→421LP→2HP→421LP

伤害 362

214HK命中后会将对手挑空，将对手之后的2HP不能输入得太快，要拉住6往前稍微走一小步，否则即使2HP命中，接下来的421LP也很容易打空，但2HP也不能输入得太慢，不然2HP还未来得及命中对手就已经倒地了。

Ⅱ.2HP→214MK→（稍微往前移动）2HP→421LP→2HP→EX421P→2HP→236LP

伤害 465，消耗 1 格特别计量表

与Ⅰ相同，记得在214MK后稍微往前移动才能比较容易地接上之后的2HP→421LP，在EX421P后对手会弹地，其后的2HP输入要求很宽松，没有太高的难度。

Ⅲ.2HP→214HK→（稍微往前移动）2HP→421LP→2HP→EX421P→236PPP

伤害 566，消耗 3 格特别计量表

与Ⅱ.基本相同的连段，只是将EX421P弹地后的连段从2HP→236LP替换成236PPP，伤害也相应提高到了566

Ⅳ.2HP→214MK→2HP→421LP→2HP→EX421P→41236LK-PP-PP-PP

伤害 459，消耗 1 格特别计量表

也是与上面几条整体架构相同的连段，难点在于EX421P后接续41236LK的时机，必须在EX421P的硬直恢复后最速输入41236LK在按PP投择对手，另外41236LK-PP-PP-PP的派生不能连点，必须有节奏的按方可接全，具体为41236LK-PP第1下攻击命中后稍微延迟再按PP，最后1下PP随意即可。


尼娜5MK的判定很强，甚至可以打到对手的蹲姿，是牵制对手的不二之选。


236K可以穿越飞行道具，结合派生可以破解飞行道具系角色的牵制。


LP+MK的特殊技可以在很远的距离命中敌人，并且第2段还是中段判定。



Ⅰ.5LP–LP→2LK–2MK–2MK→9LK–MK→2HP→236LP

伤害 261

糅合了巨神 3 条特殊技的连续技，5LP–LP 后目押 2LK，之后连续输入 2LK–2MK–2MK 的特殊技使对手浮空，在硬直结束后目押 9LK 巨神会横向飞踢对手，完成 9LK–MK 的连携后在对手着地前目押 2HP 再输入 236LP 即可。

Ⅱ.5LP–LP→2MK→214MP

伤害 226

与Ⅰ类似的起手，在 5LP–LP 后目押 2MK 并最速用 214MP 取消即可。

Ⅲ.EX623K→9LK–MK→5HP→214HP

伤害 347，消耗 1 格特别计量表，版中限定

在 EX623K 的硬直结束后迅速输入 9LK–MK，但最后的 5HP→214HP 不要最速输入，稍微延迟一点点等待对手落下到一定高度再输入方可命中。

Ⅳ.5LK→5LK→2MK→EX214K→9LK–MK→5HP→214HP

伤害 316，消耗 1 格特别计量表，版中限定

连段中的 EX214K 不能替换成普通版的 214K，因为普通版的 214K 将对手踢到空中的高度较低，因此无法接续后面的 9LK–MK，与Ⅲ一样，最后的 5HP→214HP 不要最速输入，等待对手落下到一定高度再输入才能命中。

Ⅴ.2LK–2MK–2MK→236PPP

伤害 365，消耗 2 格特别计量表

很简单的超级技巧代入方式，只要在 2LK–2MK–2MK 将对手挑空后最速输入 236PPP 即可。



EX623K 会自动追踪敌人位置并快速从其头上落下，因此在实战中单发使用也有很高的命中率，命中后接续连段Ⅲ是个很好的选择。



214K 的判定持续时间将近半秒，在对手倒地后可以用它来压制起身。



巨神的对空手段很多，5MK、5LP 甚至是 2HK 都可以对空，但效果各有不同，玩家可以自行去体会。



Ⅰ.2LP→2LP→2MP→236P

伤害 192

最基本的命中确认连段，难度很低。

Ⅱ.2LP→2LP→2MP→EX236P→2MP→2MK→236P

伤害 306，消耗 1 格特别计量表

连段Ⅰ的耗气强化版，在前面确认命中后接续 EX236P 可以使对手弹墙，之后再目押 2MP→2MK 增加伤害，最后再使用 236P 即可。

Ⅲ.2MP→623LK→2HP→236P

伤害 296

623LK 将对手挑空后对手会在我方面前落下，之后可以目押普通技→236P 的连携，如果有 2 格特别计量表，可以将 236P 替换成 236PPP，伤害也会相应地提升到 451。

Ⅳ.2MP→41236HK→2MP→2MP→2HP→236P

伤害 354，版边限定

41236HK 会将对手打至浮空，在版中命中时因为会将对手弹远所以无法追加，但在版边时可以继续追加各种普通技→必杀技，连段Ⅲ就是应用的实例之一。

Ⅴ.EX623P→2MP→2MK→236P

伤害 282

在地面命中 EX623P 后会使对手弹地，此为基础的追加连段。

Ⅵ.2LK–2MK–5HP→236PP→2MP→2MK→236P

伤害 320，消耗 1 格特别计量表

相比目押连续技能，利用 236PP 取消强化连续技的这条连段显得比较简单，具体注意点与Ⅱ相同。



623P 可以在远距离发动攻击，根据按键的不同，保罗跳跃的距离有所区别。



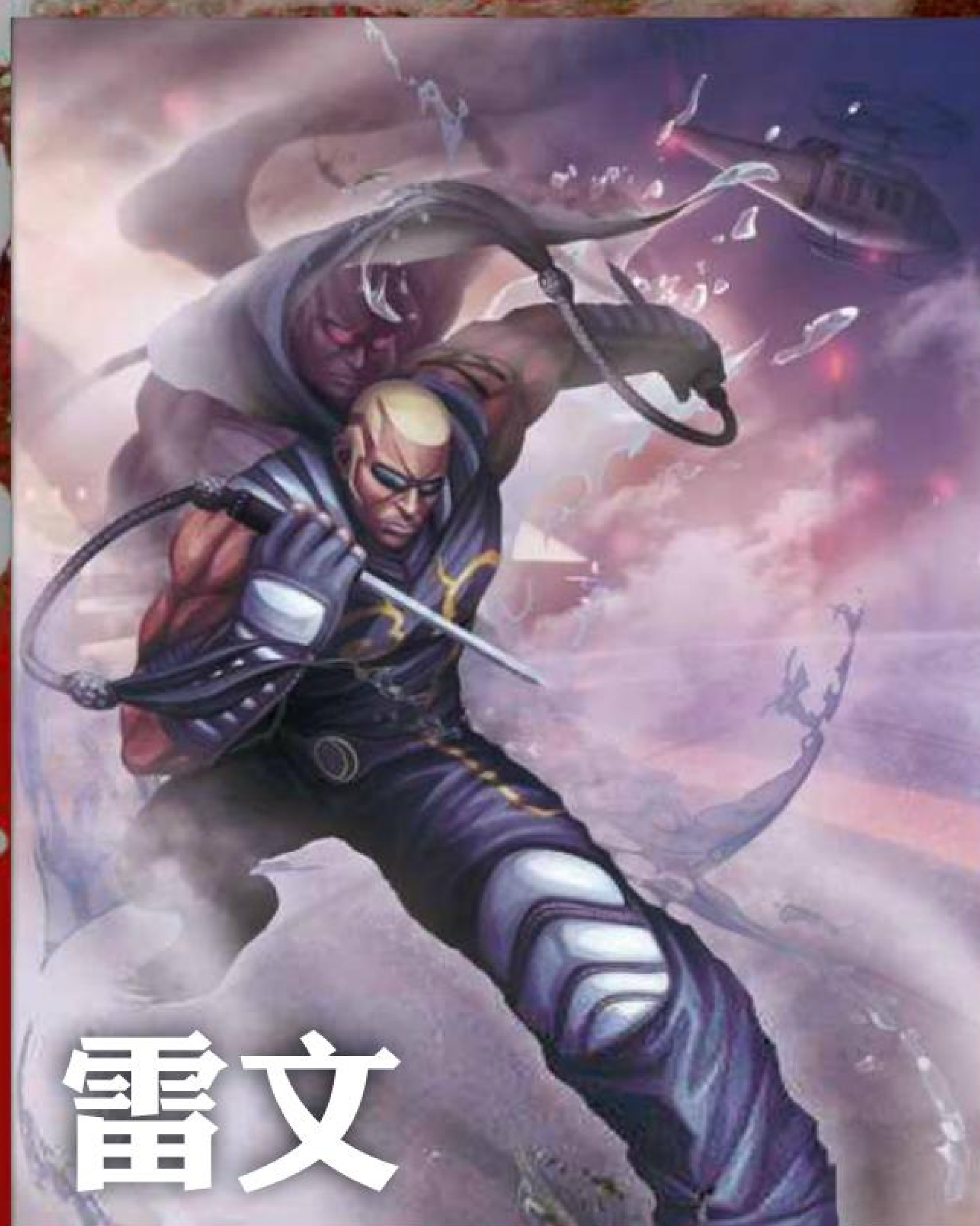
41236HK 的突进部分可以穿越飞行道具，借此可以用来击溃飞行道具系角色的防线。



EX214P 往后退的部分带有无敌，在被压制时可以不妨使用它来反击。



EX236P 和 EX214P 都可以使对手弹墙，而在连段中可以有意识地嵌入 EX236P 组成更高伤的连段。



Ⅰ.5LP→5LP→2MK→214P→2LP→2HP→214P（超级集气）→66→5HP→236LK

伤害 330

连段中 214P→2LP→2HP 的 2LP→2HP 要在 214P 命中后，对手着地的瞬间输入，而且 2LP→2HP 的输入时机有所间隔，不能太快。而在 2HP 命中后，214P 超级集气→66 取消的动作一定要快，否则 5HP 未能接上对手就已经倒地了。

Ⅱ.5LP→5LP→2HP→214P（超级集气）→66→2HP→214P（超级集气）→66→2HP→214P（超级集气）→66→5HP→236LK

伤害 346

这条连段的思路基于连段Ⅰ，虽然这条连段的帅气程度大大增加，但连段难度却大幅提高且伤害只上升一点点，原因在于 3 次 214P（超级集气）→66 的过程中很容易会失误。这条连段仅作介绍，笔者建议还是使用连段Ⅰ，以免因小失大。

Ⅲ.EX236P→623KKK→2HP→214P（超级集气）→66→2HP→214P（超级集气）→66→5HP→236LK

伤害 403，消耗 1 格特别计量表，远距离限定

连段远距离限定的原因是 EX236P 的飞行道具投掷后需要从硬直恢复的时间，而 623KKK 可以瞬间靠近对手，在远距离使用 EX236P 后，在飞行道具的移动过程中输入 623KKK 可以在飞行道具命中对手后的瞬间到达对手身旁启动连段。同Ⅰ、Ⅱ，214P（超级集气）→66 同样是连段中最大的难点，要好好掌握取消 66 后目押的时机。

Ⅳ.5MK（Counter Hit）命中→2HP→214P（超级集气）→66→5HP→236LK

伤害 328

5MK 是雷文的对空技之一，Counter Hit 命中后在对手倒地前可以追加 2HP 带入上述的连段思路增加伤害。


空中 236P 可以用来牵制对手的跳跃。


5HK 可以封锁对手企图跳越雷文的行动。


236K、623K、421K 等带幻影的招式能很大程度上迷惑对手。



Ⅰ.2LK→5LP→2MP→623LP

伤害 185

基本的确认连段，注意 2MP 后的 623LP 不要使用 3MP→323LP 的方式简化输入，因为史蒂夫的 3MP 是其中一个特殊技。

Ⅱ.2MP→236LK-LP 派生→EX623P→近 5MP→236LK-LP→2MK→623MP

伤害 464，消耗 1 格特别计量表

236LK-LP→EX623P 中的 EX623P 是取消输入，在 236LK 的 LP 派生命中后马上输入 EX623P 的指令即可。

Ⅲ.近 5LP→近 HP→236LK-MP 派生→236HK-MP 派生→6HP-LP→2MK→623MP

伤害 350，版中限定

236LK-MP 派生后，一定要用 236HK 来追上被击飞的对手，而其它版本的 236K 距离不够，再次用 MP 派生打飞对手后，利用 6HP 往前跨步的特性追上被击飞的对手再接上后续连段即可。

Ⅳ.2HP→236LK-LP 派生→EX623P→2HP→236PPP

伤害 583，消耗 3 格特别计量表

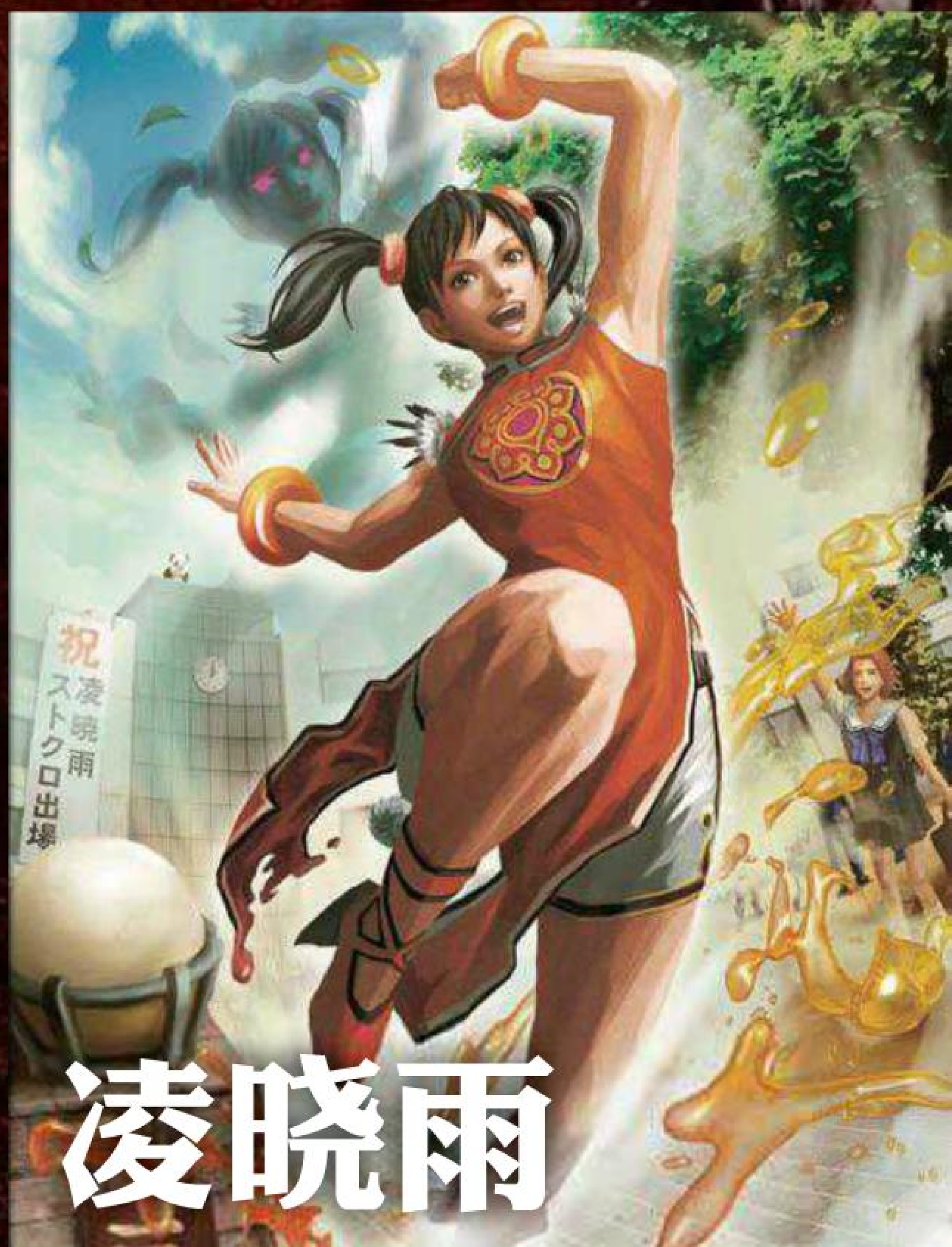
简单而且高伤的连段，EX623P 在 236LK-LP 派生后马上输入指令取消即可，无须等待硬直结束，最后浮空后目押 2HP 再最速 236PPP 的部分基本没有难度。


236K 可以穿越飞行道具以及大部分判定较高的攻击。


但是 236K 对下段没有无敌，对手的下段可以克制史蒂夫的 236K。


在进入 6KKK 的构后，史蒂夫对所有的投技无敌。


近 5MP 可以打到对手的蹲姿，使其强制站立。



Ⅰ.2MK → EX236P-P-P →（稍微往前移动）5MK → 2HK → 2PPP → P

伤害 366

凤凰构的应用，EX236P-P-P 的输入时间比较宽松，如果不习惯的玩家可以直接连点输入，在追加全部命中后对手会弹墙，在对手弹回的过程中稍微往前走，这样可以避免后面 2HK 因判定范围小而无法接续的情况，而 5MK 也要尽量在高点命中保证 2HK 的发生时间，在 2HK 命中瞬间马上按 2PPP 切换凤凰构，再派生 P 即可。

Ⅱ.（凤凰构状态下）P →近 5MK →近 5LP → 2HP → 4KKK → MK

伤害 265，版边限定

凤凰构状态下按 P 可以将对手打飞，之后的近 5MK →近 5LP → 2HP 输入时机都很宽松，但最后的 4KKK → MK 切换晓雨背构需要最速输入方可连上。

Ⅲ.2HK → 2PPP →前跳 JHK → 2HP → 4KKK-KK

伤害 353，消耗 1 格特别计量表，需要命中空中对手

在 2HK 命中空中对手时马上用 2PPP 取消硬直并最速起跳，在空中用 JHK 命中对手后会比对手早着地，目押 2HP 并最速切换 4KKK 的晓雨背构派生 EXKK。

Ⅳ.6MK → 2HP → 2PPP → 236HK

伤害 260

利用 6MK 会使对手弹地的特性目押 2HP，在 2HP 命中后最速切换凤凰构并最速输入 236HK，整个过程对手速的要求较高，可能需要一定的时间来熟悉节奏。


使用 236P 后，只要不派生第 2 段，可以借此直接进入晓雨背构。


凤凰构的角色姿势很低，可以用来躲避大部分的飞行道具。


2HK 虽然横向判定很小，但对上方向判定不俗，是个值得信赖的对空技，命中后可以接续连段Ⅲ给予对手大伤害。


使用凌晓雨必须要了解她的两个构的各种派生，这两个构分别是凤凰构（2PPP）以及晓雨背构（4KKK），而且在部分连段中，构还可以作为取消硬直的手段来使用。



Ⅰ.2MP → 623HP → 2LP → 2MP → 623HP

伤害 302

2MP 的距离很远，可以在中距离向对手发动攻击在 623HP 命中后对手着地前，可以继续目押 2LP → 2MP 再接续一次 623HP。

Ⅱ.5LP → 5LP → 5LP-MK → EX63214P

伤害 230，消耗 1 格特别计量表

用 5LP 确认后，用强化连续技带入 5LP-MK 的连携，基本没有难点。

Ⅲ.6HK-6HK-6HK → 5MP → 5MP → EX63214P

伤害 316，消耗 1 格特别计量表，版边限定

6HK-6HK-6HK 的第 3 下可以将对手挑空，后面输入 5MP 的时机要稍微等待对手落下，因为如果 2 下 5MP 命中后对手的位置太高，EX63214P 会接续不上。

Ⅳ.2LP-5MK → EX63214K → 2MP → 623HP → 2LP → 2MP → 623HP

伤害 308，消耗 1 格特别计量表

EX63214K 要在硬直结束后最速输入 2MP，因为 EX63214K 造成对手的双膝跪地状态在一定时间过后会变成空中判定，这样将使后面的连段无法接续，只要 2MP 的时机掌握了，剩下的就是连段Ⅰ的内容了。


吉光的 5HK 会往前跨步攻击敌人后再回到原本的位置，用来单发骗血相对较为安全。


2KKK 后拉 2 方向的坐地动作姿势很低，可以躲避很多攻击判定高的招。


吉光的 P 攻击基本上都是持刀的攻击，攻击范围很广，可以用来牵制远处的对手。


63214P 可以将远距离的对手吸附到身边，EX 版本的吸附距离比普通版更远。

技巧心得

关于体力值

游戏中角色间的体力不尽相同，这也是为什么攻击不同对手削减体力不一的真正原因，以下是所有角色的体力值表。

街霸系列	
角色名	体力值
Hugo	1150
Zangief	1100
Abel	1050
Sagat	1050
M.Bison	1050
Ken	1000
Rolento	1000
Rufus	1000
Ryu	1000
Vega	1000
Balrog	950
Guile	950
Poison	950
Cammy	900
Chun-Li	900
Dhalsim	900
Ibuki	900
Juri	900
Akuma	850

铁拳系列	
角色名	体力值
Kuma	1100
Bob	1050
Marduk	1050
Paul	1050
Heihachi	1000
Hwoarang	1000
Jin	1000
Julia	1000
Kazuya	1000
King	1000
Law	1000
Ogre	1000
Raven	1000
Steve	1000
Yoshimitsu	1000
Asuka	950
Lili	900
Nina	900
Xiaoyu	900

宝石推荐

在选择宝石时，推荐使用诸如普通技命中对手X次，必杀技命中对手X次，防御对手攻击X次，攻击被对手防御X次，队友击飞攻击命中对手（击中后马上发动享受效果）等较为简易实用的发动方法，使宝石效果真正投入于实战。而像击飞攻击命中对手（击飞攻击命中后不容易再次更换出场），发动潘多拉/对手发动潘多拉等难以发挥效果的宝石就尽量规避使用。

目押连续技与强化连续技

本作中有类似于《铁拳》系列”固有技的强化连续技，但“《街头霸王》系列”特色的目押连续技依旧存在，首先我们需要到强化连续技只能以高一级的拳/脚来取消低一级的拳/脚，也就是按轻<中<强来迅速按键取消形成连携。其次，要了解目押的含义，所谓目押，通俗来讲就是指以一定节奏输入普通技，在前面普通技造成的硬直结束前，用后续的普通技攻击来形成连携，并且由于普通技的发动时间不一，目押连续技并不像强化连续技一样那样可以任意连接，因此目押连续技通常有所限定，另外，目押可以用同级普通技连接普通技。以隆为例，2MP→2MP的连携只能通过目押来实现，而像2MP→2HP这样的跨级连携目押连续技和强化连续技都能实现，但两者有很大的差别，首先体现于伤害上，就同一个连携来说，通常目押连续技伤害要高于强化连续技，比如这个隆2MP→2HP的例子，强化连续技只有123的伤害，而目押连续技则有150的伤害。而目押连续技与强化连续技的最大区别在于其取消规则的不同，详细请参考下文“取消规则”部分。

取消规则

格斗游戏的取消，通俗来说就是以高一级的技能取消前一级技能的硬直，构成各种连段的可能。本作的系统复杂，取消系统也别具一格，下面就为大家介绍本作的连段取消规则。

只有EX必杀技能取消强化连续技

虽然游戏有各种的系统，但除了EX必杀技和超级技巧可以取消强化连续技外，其它诸如必杀技、双重技巧等系统无法取消强化连续技，而在对战中特别计量表不可能保证随时都能使用EX必杀技和超级技巧，而使用强化连续技起始后却没有特别计量表使用EX必杀技或超级技巧连接时，往往会出现较大的破绽。而个人感觉强化连续技的最大价值在于发动交互猛攻换人出场，因此笔者建议在连段中尽量以目押连续技替代强化连续技。



必杀技/EX必杀技/超级技巧/双重技巧能直接取消普通技能和目押连续技

目押连续技相对强化连续技，不仅伤害较高，而且连携并不局限于EX必杀技，可以用各种系统取消形成高伤连段，借此也可以更加灵活地选择各种思路开展进攻。

关于取消以外的连携

各种系统除取消以外，其实还有各种特殊的连携方法，比如隆、豪鬼的空中旋风脚命中后可以连接EX波动拳、超级技巧、双重技巧；一八的214LP命中可以最速连接各种技；柯尔236K命中对手后也可以最速连接超级技巧与双重技巧等。也就是说，几乎所有角色都有一些特殊的连招方式，这里只提供一个思路，其它角色的各种特殊连接方式就留待玩家去发现了。



由于游戏的系统由于游戏是使用《街头霸王Ⅳ》系列”的引擎制作，不少《街头霸王Ⅳ》的技巧可以在游戏中照用无误，以下就为大家讲解几个来自《街头霸王Ⅳ》、在本作也同样适用的技巧。





简化输入

部分属于《街头霸王Ⅳ》的简化技巧依旧可以使用，具体如下。

623可以简化为323出，这样可以在蹲状态实现623P/K取消蹲姿的普通技。

4蓄6、2蓄8P/K等必杀技，可以用1蓄6、1蓄8P/K来实现，这样一来就可以在蹲防御的状态依旧保持蓄力。



摇杆摇一圈的指令可以简化为412369或632147，这样就可以实现原地360°的指令，在本作，桑吉尔夫终于可以原地放超杀了！。

下蹲拆投

当被对手用普通技连续压制时，如果对方突然插入普通投，仅凭反应较难完成拆投，而使用下蹲拆投可以在对手压制时就避免被投，具体为在防御对手攻击时，按照对手的目押节奏同时输入2LP+LK，这样一来，如果对手使用投技，我方可以拆投，如果对手停止压制，根据拳脚优先顺序角色会使出2LK，虽然下蹲拆投也有破解方法，但相对来说是一个较为安全的防御方法。



目押刷键

刷键这个技巧主要是为了增加目押的成功率，使部分受付时间要求极为精确的目押技难度降低，使用这种技巧前必须了解游戏的普通技优先规则，所谓的优先规则，即拳>脚、重攻击>轻攻击，即HK > HP > MK > MP > LK > LP，比如在玩家同时输入LP+MP时，角色会使出MP的动作，而当输入MP+HK时，会使出HK的动作。利用这种优先规则，刷键的操作就得以使用，具体方式为输入高一级的普通技指令后以近乎同时按下的时机输入比其低一级的指令（比HK低级的是其它所有5个按键，而LP由于没有比其更低一级的普通技，因此LP无法刷键。）

为了输入上的便利，一般会采用同系指令去刷键，即HP使用MP、MP使用LP、HK使用MK、MK使用LK的方式去刷键，这样相对来说比较顺手，利用刷键可以在同1帧内输入2次指令，使某些高难度目押成功率成倍提高。

而在练习刷键时，可以进入训练模式，打开按钮显示选项，比如练习HP MP的刷键，只要出现下图所示的两次HP指令即为刷键成功，如此类推。



全宝石列表

攻击系

宝石名称	占用插槽	效果一	效果二	持续时间	发动条件
豪力宝石 Lv.1	1	攻击力+10%	–	20秒	命中5次普通技
豪力宝石 Lv.1	1	攻击力+10%	–	20秒	命中3次必杀技
豪力宝石 Lv.1	1	攻击力+10%	–	20秒	受到2次必杀技攻击
豪力宝石 Lv.1	1	攻击力+10%	–	20秒	队友发动击飞攻击
豪力宝石 Lv.1	1	攻击力+10%	–	20秒	防御5次
豪力宝石 Lv.1	1	攻击力+10%	–	20秒	攻击被防御4次
豪力宝石 Lv.1	1	攻击力+10%	–	20秒	使用1次防御反击
豪力宝石 Lv.2	1	攻击力+20%	移动速度–10%	15秒	命中10次普通技
豪力宝石 Lv.2	1	攻击力+20%	–	15秒	命中1次击飞攻击
豪力宝石 Lv.3	1	攻击力+30%	–	10秒	发动潘多拉

速度系

宝石名称	占用插槽	效果一	效果二	持续时间	发动条件
神速宝石 Lv.1	1	移动速度+10%	–	20秒	命中5次普通技
神速宝石 Lv.1	1	移动速度+10%	–	20秒	受到4次普通技攻击
神速宝石 Lv.1	1	移动速度+10%	–	20秒	命中3次必杀技
神速宝石 Lv.1	1	移动速度+10%	–	20秒	命中1次击飞攻击
神速宝石 Lv.1	1	移动速度+10%	–	20秒	队友命中1次击飞攻击
神速宝石 Lv.1	1	移动速度+10%	–	20秒	攻击打出Counter Hit
神速宝石 Lv.1	1	移动速度+10%	–	20秒	防御5次
神速宝石 Lv.2	1	移动速度+15%	防御力–8%	15秒	命中10次普通技
神速宝石 Lv.2	1	移动速度+15%	防御力–8%	15秒	命中4次必杀技
神速宝石 Lv.3	1	移动速度+20%	–	10秒	发动潘多拉

防御系

宝石名称	占用插槽	效果一	效果二	持续时间	发动条件
铁壁宝石 Lv.1	1	防御力+10%	–	20秒	命中5次普通技
铁壁宝石 Lv.1	1	防御力+10%	–	20秒	受到4次普通技攻击
铁壁宝石 Lv.1	1	防御力+10%	–	20秒	使用1次防御反击
铁壁宝石 Lv.1	1	防御力+10%	–	20秒	受到2次必杀技攻击
铁壁宝石 Lv.1	1	防御力+10%	–	20秒	防御5次
铁壁宝石 Lv.2	1	防御力+20%	攻击力–10%	15秒	受到8次普通技攻击
铁壁宝石 Lv.2	1	防御力+20%	攻击力–10%	15秒	受到3次必杀技攻击
铁壁宝石 Lv.3	1	防御力+30%	–	10秒	对手发动潘多拉
耐攻宝石 Lv.1	1	吸收100伤害	–	20秒	受到4次普通技攻击
耐攻宝石 Lv.1	1	吸收100伤害	–	20秒	命中3次必杀技
耐攻宝石 Lv.1	1	吸收100伤害	–	20秒	受到2次必杀技攻击
耐攻宝石 Lv.1	1	吸收100伤害	–	20秒	使用1次防御反击
耐攻宝石 Lv.1	1	吸收100伤害	–	20秒	队友命中1次击飞攻击
耐攻宝石 Lv.1	1	吸收100伤害	–	20秒	受到1次EX必杀技攻击
耐攻宝石 Lv.1	1	吸收100伤害	–	20秒	受到5HITS的连段攻击
耐攻宝石 Lv.1	1	吸收100伤害	–	20秒	防御5次
耐攻宝石 Lv.1	1	吸收100伤害	–	20秒	攻击被防御4次
耐攻宝石 Lv.3	1	吸收160伤害	–	10秒	发动潘多拉

体力系

宝石名称	占用插槽	效果一	效果二	持续时间	发动条件
生命宝石 Lv.1	1	缓慢恢复共80的体力值	–	5秒	受到2次必杀技攻击
恢复宝石 Lv.1	1	瞬间恢复60的体力值	–	–	受到2次必杀技攻击

特别系

宝石名称	占用插槽	效果一	效果二	持续时间	发动条件
猛攻宝石 Lv.1	1	特别计量表获得率+20%	–	20秒	命中3次必杀技
猛攻宝石 Lv.1	1	特别计量表获得率+20%	–	20秒	攻击发动Reversal（硬直恢复瞬间出招）
猛攻宝石 Lv.1	1	特别计量表获得率+20%	–	20秒	攻击被防御4次
猛攻宝石 Lv.2	1	特别计量表获得率+40%	–	15秒	命中1次击飞攻击
猛攻宝石 Lv.2	1	特别计量表获得率+40%	–	15秒	队友命中1次击飞攻击
熟练宝石 Lv.1	1	特别计量表消耗率–10%	–	20秒	命中5次普通技
熟练宝石 Lv.1	1	特别计量表消耗率–10%	–	20秒	受到4次普通技攻击
熟练宝石 Lv.1	1	特别计量表消耗率–10%	–	20秒	命中3次必杀技
熟练宝石 Lv.1	1	特别计量表消耗率–10%	–	20秒	受到2次必杀技攻击
熟练宝石 Lv.3	1	特别计量表消耗率–40%	–	10秒	发动潘多拉

街霸对铁拳白金攻略

奖杯总数：50 铜杯：40 银杯：6 金杯：3 白金：1	
白金难度	6/10
白金所需时间	40小时以上
在线奖杯	17
最少通关次数	5
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	最好有双手柄及双机对刷

《街头霸王对铁拳》的奖杯比起《街霸Ⅳ》那简单太多了，主要是不必打全连技、全称号，街机模式不用通很多遍，而网战部分的奖杯要求也平易近人了很多，还可以挂机。各种数量累积型奖杯虽然可以刷，但种类实在很多，对玩家的毅力是种考验。整个过程基本需要打十几小时，挂机十几小时，再手动刷十几小时，属于有一点点小技术和一点点小毅力就一定可以白金的游戏。

白金路线

1. 完成教学模式，熟悉一下游戏系统。

2. 挑战模式每个角色至少过5条挑战，自己熟悉或感兴趣的角色可以多打几条，总计300条即可。

3. 进出训练模式十次，并且可以练练连招什么的。

4. 使用剧情搭档把街机模式打通五遍，有两遍需要选最高难度，可以利用规则设定和桑吉尔夫的打电脑神技轻松达成。还有三遍只要MEDIUM以上就行。过程中可以开街机等待模式，打几局网战。

5. 最困难的是任务模式，20个任务挺讲究方法，具体参看任务心得部分，只要能完成，接下来就只剩刷刷刷了。

6. 网战500场，除了老老实实打，还可以和好友对刷，并有挂机的方法。打阶级对战升至C级也可以两人对刷。还有各种网络模式相关的零散奖杯也在这个阶段一一搞定吧。

6. 各种数量累积型奖杯可以用双手柄自己刷，但是因为实在太多，整个过程漫长而又无聊，可以参考攻略中推荐的方法来有效缩短时间。另外，最好在旁边开个电脑放放电影、动画、演唱会什么的，刷到最后都成肌肉记忆了，不看屏幕打都无所谓。

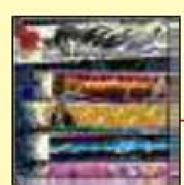


极



白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯



称号爱好家



银杯

取得条件：获得300个称号

奖杯说明：获原本对这个奖杯心里没低，后来发现这几乎是白金过程中必然取得的。比如每个角色过5条挑战就能拿6个称号（过全部20条另外还有两个），41个角色至少也能拿246个，再加上街机模式、网战那一堆，300个完全无压力。



必杀一击



铜杯

取得条件：使用必杀技命中对手500次

奖杯说明：不必刻意去刷，刷其他数量累积奖杯时顺便取得。注意！所有的数量累积型奖杯只有1P完成的才算数。



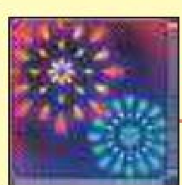
紫电一闪



铜杯

取得条件：使用EX必杀技命中对手500次

奖杯说明：可以开双手柄对战，调7局制和无限时间来刷，以下刷次数奖杯均可如此设定。EX必杀技正常情况下需要耗一格气槽，但是因为每人都有一招必杀技可以二段蓄力变成EX必杀技，所以刷起来还比较简单。推荐用隆的EX波动拳，不用靠近对手，原地连发即可。



盛大烟火



铜杯

取得条件：击飞对手500次

奖杯说明：不必刻意去刷，刷其他数量累积奖杯时顺便取得。





波状攻击



铜杯

取得条件：使发动双重突袭500次

奖杯说明：因为需要三格气槽才能发动双重突袭，所以刷起来比较费时。角色方面推荐先选春丽，再选史蒂夫，宝石选207、212、214三种猛攻宝石，以加快气槽的获得速度。体力方面要调成75%或更少，因为如果是满体力状态获胜，那么会算成“完美胜利”而不算是“双重突袭终结”，所以1P开局时要把体力调少一些。（刷双重技巧和超级技巧时也是同样的道理）2P的除了两只猫其他角色随意，个人推荐豪鬼。2P体力要调成75%，开局后春丽往前走一小步，前跳HP・站MK（命中3下）・HP・HP换出史蒂夫，史蒂夫要点一下LP。此时因为宝石发动，史蒂夫的气槽获得率+40%，然后用两个指令投236+K・HP气槽刚好加满，而2P此时体力几乎为空，发动双重突袭后摸一下就打倒了，一小局耗时25至30秒。这个方法尽管已经很省事儿了，但500次还是需要四五个小时才能刷完。



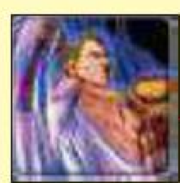
未知之力



铜杯

取得条件：发动潘多拉500次

奖杯说明：这个相对好刷一点，把双方体力都调成0%，发动后随便点一下就是一局。7局制的话，可以赢4输3，节省一些读盘的时间。同时可以用快捷连续技或击飞来打，赚取另外两项的次数。注意，潘多拉状态下用超级技巧打倒对手依然算是“潘多拉终结”，不算“超级技巧终结”。



传家宝刀



铜杯

取得条件：使用超级技巧命中对手500次

奖杯说明：每个角色都有一招蓄力至三段直接变成超级技巧，可以和超级技巧终结300次和EX必杀技一起刷。角色选隆，我方和对手都选体力75%，三个蓄力的EX波动拳，两个蓄力的真空波动拳，一局就结束了，7局制的话一场可以刷12个EX技，8个超杀，其中4次为超杀终结。EX必杀技500刷好了就把对手体力改成50%，累计400个超杀后对手体力改为25%，这样打75场就够了。



默契绝佳



铜杯

取得条件：使用双重技巧命中对手500次

奖杯说明：双重技巧的表演时间太长了，为节省时间，我们要把对手打剩一丝体力，发动双重技巧就直接把对手打倒，这样就能跳过演出画面。设定和操作可以完全参考双重突袭，对手还是体力75%的豪鬼，豪鬼的体力清空，不必等他完全站起来便可输入236+MP+MK，史蒂夫的双重技巧起手有4下，持续时间比较长。



连续技风暴



铜杯

取得条件：使用快捷连续技命中对手100次

奖杯说明：快捷连续技用一次要耗费一格气槽，可以在刷潘多拉时多用用。



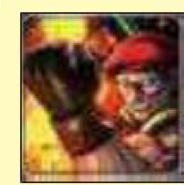
闪耀光芒



铜杯

取得条件：发动支援型宝石100次

奖杯说明：可以在刷潘多拉次数时一起刷，方法是装备017自动拆投的宝石，自动拆投一次消耗半格气槽。发动潘多拉后，稍等一下让气槽加起来，然后2P上前用投技，潘多拉有效时间内一局可以拆四次左右。



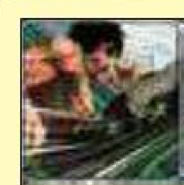
热血沸腾！



铜杯

取得条件：使发动强化型宝石100次

奖杯说明：比支援型宝石容易发动，而且还可以多个宝石叠加，所以不用刻意去刷。比如001、041、117同时装备，5次一般攻击后三种宝石效果就同时发动了。



疾风怒涛



铜杯

取得条件：以双重突袭终结对手300次



武力镇压



铜杯

取得条件：以潘朵拉终结对手300次



华丽落幕



铜杯

取得条件：以超级技巧终结对手300次



TAG革命



铜杯

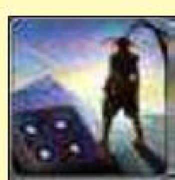
取得条件：以双重技巧终结对手300次

奖杯说明：按照使用500次中的说明去做，300次终结在过程中便可完成。

全心胜利!



取得条件：完美胜利100次
奖杯说明：刷网战过程中自然取得，不必刻意刷。

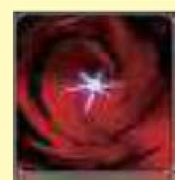
激战尾声



取得条件：完成街机模式（难易度MEDIUM以上）

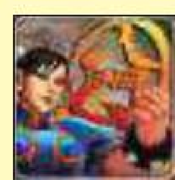
战争如梦痕



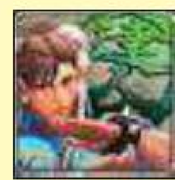
取得条件：在街机模式中战胜5组宿命对手（难易度MEDIUM以上）
奖杯说明：选用官方配对的组合，在打BOSS角色前就会遇到宿命对手，比如隆和肯的组合就会遇到一八和尼娜，这样通五次街机模式即可。可以调1局、30秒，加速获胜，输了接关没有影响，但不要换人。

混乱的元凶



取得条件：在街机模式中战胜所有头目（难易度HARDEST）
奖杯说明：打过《街霸IV》的玩家都知道，桑吉尔夫的“旋风掌”（PPP或KKK）是打电脑神技，由于本作是用相同引擎开发的，所以神技也保留了。建议用三个K同按的那一种，较早命中时可以蹲下点LP，较晚命中可以接个碎金掌（623+P），效率比较高。同样调1局、30秒，对手体力落后就很难逆转了。

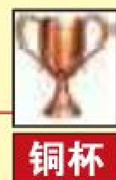
挑战模式入门者



取得条件：在挑战模式完成1个课题

挑战模式达人



取得条件：在挑战模式完成10个课题

挑战模式超人



取得条件：在挑战模式完成300个课题
奖杯说明：每人20个课题，一开始就能选41个角色非常简单，820条里打300条，一人8条都不需要，实在是太简单了！

飞跃的一大步

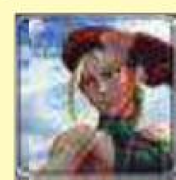


取得条件：在教学导览模式完成1个课题

飞跃的成长



取得条件：在教学导览模式完成所有课题
奖杯说明：火引弹说的话别按得太快，看清要求。

第一次任务



取得条件：在任务模式完成1个课题

特殊任务专家

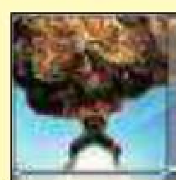


取得条件：在任务模式完成所有课题
奖杯说明：单机部分惟一有难度的奖杯，具体请参看任务模式心得。

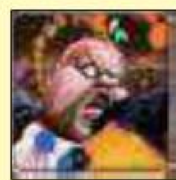
修练的成果



取得条件：在进入10次训练模式
奖杯说明：进入后退回标题画面算是一次，必须看到右下角出现潘多拉标记，说明已经自动存档了，次数才会累积上去。

目标获胜的布局



取得条件：自订宝石组合

染上我的色彩!



取得条件：自订角色配色

我的作法



取得条件：自订称号

让我说句话

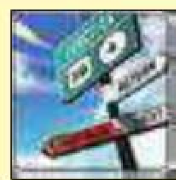


取得条件：自订感言
奖杯说明：以上几个自订项目的奖杯相当于白送的，随便设定一下即可获得。

武人之路



取得条件：进行50场在线对战

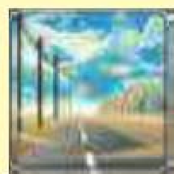
分歧之路



取得条件：进行100场在线对战

险峻之路



取得条件：进行300场在线对战

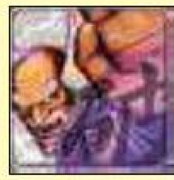
无尽之路



取得条件：进行500场在线对战
奖杯说明：非常费时的奖杯，如果网络条件不佳，500场要打很久。最快的方法是在无尽战斗模式中邀请好友对刷。如果双方都有连发手柄的话，那就可以挂机。最快的挂机方法是1P把○键设成HK，2P把○键设成NO USE，然后调1局定胜负，1P先锋选风间仁，2P选锋选多乐猫，然后双方把○键和START键设成连发（有些种类的连发手柄START不能连发，推荐用“北通”）。多乐猫体力非常少，几下就打死了，但因为个子太矮，很多招打不到。而风间仁的站HK会向前移动，而且近距离时可以踢到小猫，一般8秒就能把小猫踢趴下。赢够100场后，1P和2P角色和键位设定交换，把胜利数一起刷了。此法为全自动挂机，省心省力，不过还是要注意一下别掉线了。

守的精神



取得条件：在线对战获胜5场

破的精神



取得条件：在线对战获得10场

离的精神



取得条件：在线对战获胜50场

孤高的精神



取得条件：在线对战获胜100场
奖杯说明：刷500场网战过程中自然取得。

初次胜利!



取得条件：在阶级对战中首次获胜

胜利者的证明

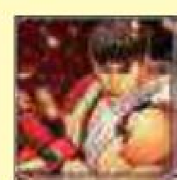


取得条件：在阶级对战中首次升级
奖杯说明：从D级升至D+需要500点经验值，与D级对手打赢1场得50点，但输了会减分。

名誉的证明



取得条件：在阶级对战中首次升到C级
奖杯说明：升到C级需要1000点经验值，D+打D级对手赢一次只能拿40点经验值，所以要多打几场。阶级对战也可以对刷，两人都选1局，30秒或60秒，同地区，然后都打街机待战，相互搜到的几率还是很高的，同时也可以刷30次的街机待战。

漫长战门之始



取得条件：在无尽战斗中首次获胜

道场长



取得条件：建立10次无尽战斗的大厅
奖杯说明：建好退出，反复10次即可，不需要有人来对战。

重播者



取得条件：在重播频道播放50次重播
奖杯说明：同样的，开始播放后就退出，反复50次，不需要看完。

ST×TK传教士

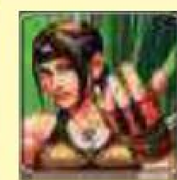


取得条件：于我的频道公开模式中影片被下载20次
奖杯说明：在我的频道中选“公开”，进入房间后随便选一两段已经存好的影像，一般情况下很少会有人进入“我的频道”房间，只能靠邀请好友，进来一个好友就会直接下载你公开的影像，保存后会直接退出房间，这就算下载了1次。反复邀请同一个好友20次也是可以的，显然这个奖杯最好也是和机友对刷会比较方便。

爱是盲目的



取得条件：使用同一个角色对战超过300次
奖杯说明：按刚才刷奖杯的心得去做，总会有角色的使用次数超过300的。

随时候教!



取得条件：进行街机待战30次
奖杯说明：可以在打5组宿命对手或是刷C级的过程中打开街机待战模式。

欢迎光临



取得条件：前往STORE
奖杯说明：进入商店便可，不需要购物。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

海贼王我当定了



海贼无双		NBGI	动作
PS3	ワンピ–ス 海贼无双		日版
	2012年3月1日	1～2人	7800日元
	无对应周边		

文 洛克
美编 心の永恒

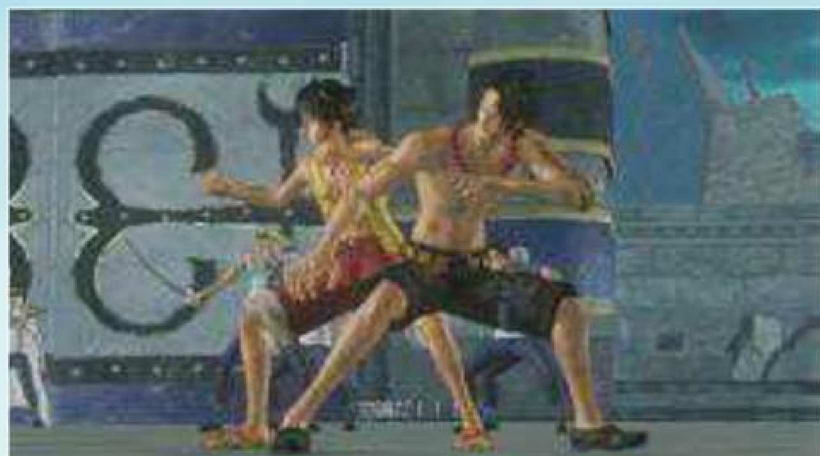
虽然《海贼王》至今为止出过不少游戏，但无双化还是头一回，对《海贼王》的原作FANS来说，本作当然是必玩的，反倒是喜爱《无双》的玩家可能会因为太过拖沓的冒险模式而觉得玩不下去。不过高度还原的人物招式及忠实还原的各种细节都体现出制作组的用心之处，下面就跟随洛克的脚步，一同寻找传说中的ONE PIECE吧！



操作篇

按键说明	
按键	操作
十字键↑/↓	切换地图显示模式
左摇杆	角色移动
右摇杆	控制视角
□键	普通攻击
△键	范围攻击
○键	发动无双
×键	冲刺
L1键	调整视角
L2键	同伴连线
R1键	特殊技1
R2键	特殊技2
R3键	锁定敌人
SELECT键	特殊动作
START键	调出菜单

游戏的基本操作虽然和“《无双》系列”差别不大，但还是根据《海贼王》的特色而加入了一些独有的操作，特别是无双攻击的变化很大，建议各位在攻关之前先仔细看看操作说明。



攻击系统

本作的攻击系统和其他《无双》作品差别不大，依然是通过□键的普通攻击和△键的范围攻击相互组合出各式连招，只不过本作除了□键起始的攻击外，还引入了△键起始的招式，并在此基础上衍生出类似△□△这种组合招式，因此本作的登场角色虽少，但角色的招式各有特色绝无重复。

所有角色初期能够使用的招式很少，随着等级提升能够使用的招式也会逐渐增加，通常来说角色等级提升至20级后就能习得全部招式。在游戏中玩家可以通过START键调出菜单确认当前能使用的招式，除了招式的按键顺序外，列表中还会显示该招式的作用、攻击属性、基础攻击力和攻击范围，浏览招式表能让你快速熟悉角色的特性。



无双攻击

游戏的无双槽采用分段式，除了主角路飞拥有四条无双槽外，其余角色只有两条槽。下面为各位详细介绍下本作的无双系统：

1. 在游戏初期只有一条无双槽，通过完成相应的剧情模式可以解锁剩下的槽。当解开第二条无双槽时角色也会习得二级无双（路飞有四级无双）。

2. 使用几级无双就需要消耗几条无双槽。发动高级无双的方法为持续按住○键，等能量条到达指定位置再放开按键。持续按键的过程中包括2P角色在内的所有人的行动速度会变慢，同时玩家可通过左摇杆调整攻击方向。注意这时所有人的行动速度仅仅是变慢，敌人还是可以对我方发动攻击的，如果在按键时遭受太多次攻击将被强制中断释放动作。



3. 无双分为攻击型和效果型两种，其中攻击型均为单发式。只要在无双槽蓄满的情况下按○键即可发动，发动时角色会释放冲击波，被冲击波涉及的敌人会强制取消当前动作并进入硬直状态。不过冲击波对已进入自然状态的自然系果实能力者无效，和黄猿、赤犬这种敌人战斗时要确保对方没有发动自然系能力再用无双攻击。

4. 使用无双攻击要注意两点，其一是本作的无双是没有导向性的，发动时不要离目标太远；其二是虽然冲击波会定住敌人，但在攻击命中敌人前如果发生目标被同伴打出攻击范围这种意外情况，那么接下来的无双攻击很容易打空，最好将敌人引离友军再发动无双，以免被NPC干扰而白白浪费一条无双槽。

5. 效果型无双在发动后角色会进入无双状态，在该状态下角色的各项能力均得到不同程度的加强，同时部分招式也会发生变化。不过进入无双状态后无双槽能量会随着时间的流逝快速消耗，当能量完全耗光时，角色会进行终结攻击。注意在无双状态中自己主动按○键的话角色同样会使出终结攻击，但发动后无论能量还剩多少都会强制结束无双状态，在游戏中可通过实际情况选择是否提前发动终结攻击。

6. 本作和其他《无双》作品最大的不同点在于玩家无法通过持续按住○键的方式蓄积无双能量，同时在红血状态下能量并不会自动回复。若想积蓄能量只能通过攻击敌人、打开宝箱吃回复道具、升级等三种方式。

冲刺

本作并没有跳跃这个动作，取而代之的是冲刺系统。按下×键角色会使出冲刺动作，冲刺系统和《真・三国无双6》里的轻功类似，冲刺的最大作用就是取消招式的硬直，在战斗中能用来逃命。此外，取消攻击动作的冲刺会带有残影，这种冲刺不仅带有冲撞效果，还能通过链接□和△产生冲刺攻击，不过本作的锁定系统不太完美，导致这招的实用性不高。

当敌人使出防御型招式时身上会冒出蓝色的光芒，这时对着敌人使用冲刺可以抵消掉他们的防御罩并使其进入硬直状态，敌人处于硬直状态的时间足够让我们带入一套伤害较大的连招。注意后期的敌人可供我们使用冲刺的时间很少，如果不马上使用冲刺抵消防御罩，很可能危及自身，若发觉时间不足可以用冲刺拉开距离力保安全。

冲刺还有个作用，那就是冲刺后持续按住×键角色会进入奔跑状态（进入奔跑状态后可松开×键），这也是本作中惟一能快速移动的方式。

特殊技



R1和R2是特殊技（为了方便辨认，下文称为特殊技1和特殊技2），其中路飞是最特别的，他的特殊技1有很多种，在战斗中可通过十字键的←/→进行切换，而特殊技2没有任何攻击力，专门用于解谜和特殊操作。一般来说，特殊技都拥有比普通攻击更为霸道的性能，如路飞开2档后的火箭炮（能打掉盾牌的那个技能）、山治的特殊技1都属于这种类型，运用的好可以活活屈死BOSS。而部分角色的特殊技为当身技，只要成功弹反敌人的攻击，就能发挥出足以秒杀对手的恐怖攻击力，例如女帝和甚平的特殊技1，不过本作中的当身技无法取消角色的攻击硬直，想要成功使出必须把握好提前量。

友情攻击

战斗时如果旁边有我方的友军（必须为可使用的角色），玩家和NPC控制的角色身边都会出现一个绿圈，这时按下L2键系统会将两名角色连线。如图所示，成功连线后角色头像下方会出现一个连接图标，图标右方的按键表示发动友情攻击的前置攻击。只要玩家按照顺序按键，并使最后一下攻击命中敌人就会出现提示，按下L2键即可召唤连线的角色使出友情攻击。玩家可以控制召唤出的同伴打完一套连招，相当于追加一次伤害。友情攻击最大的用途在于干掉的敌人会获得！号，在单人模式下多使用友情攻击可有效积累！号数量（关于！号的具体作用各位可参照硬币说明部分）。



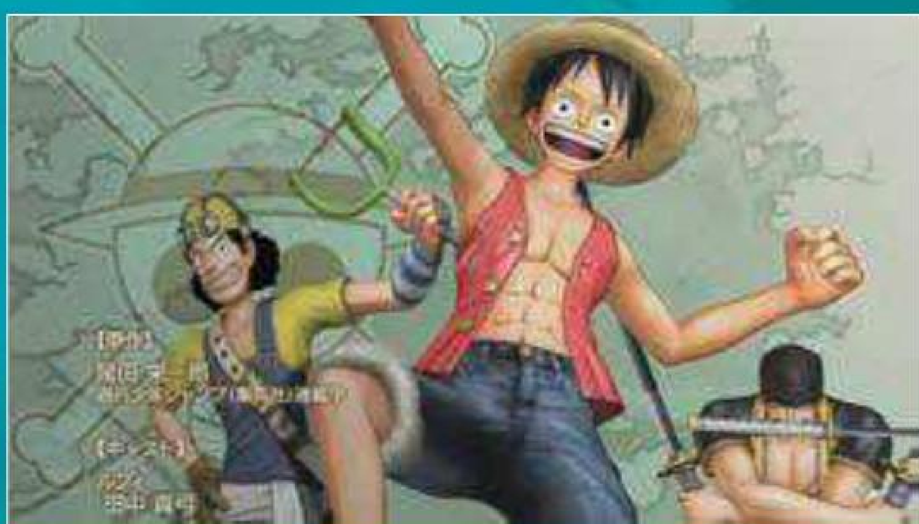


游戏模式

本作的游戏模式不多，主要分为类似3D清版的冒险关卡和无双关卡，其中冒险关卡是游戏初期的主要模式，不得不说该模式做的有些乏味，希望各位能够忍耐，通关后再玩以无双关卡为主的支线日志模式能体验到“《无双》系列”应有的爽快感。

主线日志

ML模式(MAIN LOG),使用路飞体验原作剧情,内容忠实原作。故事模式一共有16大关,分为冒险关卡、无双关卡和BOSS关卡三种类型。由于是第一部无双化作品,制作组并未把握好剧情的长度,像乔巴上船的相关剧情在游戏中居然占据了两关,但空岛、幽灵岛这些在原作中占据了较多戏份的经典剧情却只字不提,不免让人有些遗憾。



冒险关卡充分还原了动画中的场景,玩家要控制路飞活用恶魔果实的能力完成解谜才能前进。谜题不是很难,根据系统提示使用相应能力就能破关;无双关卡的玩法和传统《无双》类游戏没有多大区别,玩家要击败的总大将在一开始是不会出现的,只有根据系统提示占据其余据点或是完成相关任务后总大将才会登场。注意在很多无双关卡中不能只顾着自己,同伴败北也同样会导致GAME OVER,战斗时最好用START键调出菜单查看败北条件。至于BOSS关卡,顾名思义就是和BOSS的战斗,故事模式中登场的大部分BOSS都有特殊打法,其中还关系到奖杯,具体打法会在下文说明。

支线日志

AL模式（ANOTHER LOG），也就是同类作品中的自由模式，玩家在这里可以和朋友进行线下双打，线下双打采用左右分屏模式，和上下分屏相比好处在于纵向视野变大，但左右的可视范围也相应变小。注意在双打的时候只要杂兵数量一多就很容易出现掉帧现象，要想体验双人同乐最好在线上模式和好友配合。

在游戏初期只能使用路飞和索隆，其余可使用角色会随着ML模式的进展而逐步开启，通关后全部解锁，一共有13个可用角色。选择角色的时候按△键可进行换装，通关部分角色的剧本模式可以获得该角色2年后的服装。当然，大部分服装还是要各位花钱购买DLC……

每名角色都有自己的专属剧本，一开始玩家只能挑战该角色的第一关，只有用该角色过关才能开启下一关，由于AL模式的进度关系到硬币解锁和奖杯，最好尽快完成，以免耽误之后的刷硬币大计，像乔巴、乌索普这种战斗力不是很强的角色建议让2P使用强力角色的方式快速带过全部关卡。

线上模式

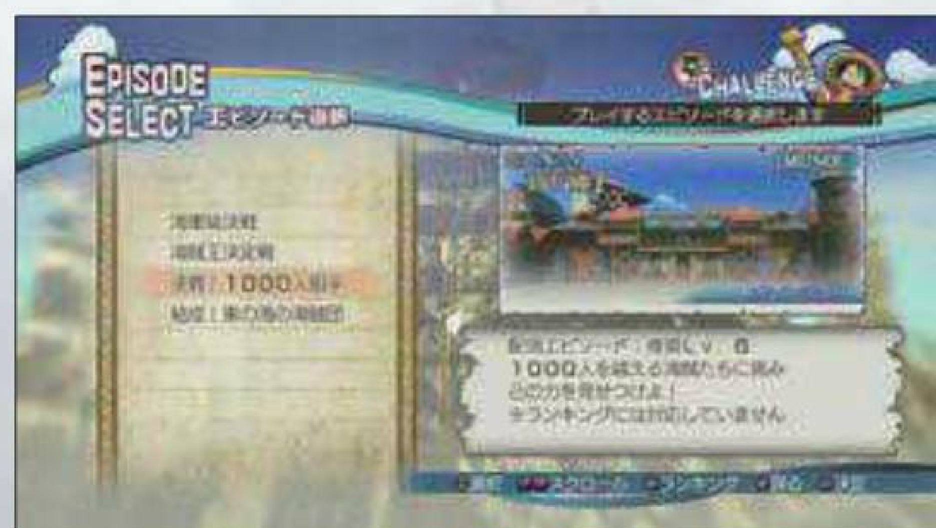
在线上进行合作的模式，只要开房的主机网络不是太差，2P的延迟几乎可以忽略不计，有条件的玩家一定要尝试。

线上模式分为搜索其他玩家开设的房间的“クイックマチ”和自己开房招待其他玩家的“クリエイトマッチ”，其中クイックマチ因为是和陌生人进行游戏，战斗时无法和对方交流，建议不要贸然挑战高难度关卡，万一对方在紧要关头死亡可就百忙一场了。最靠谱的方法就是上论坛发帖寻找其他玩家一起游戏。



挑战模式

挑战各种高难度任务的地方，如果不购买DLC的话只有两个关卡可以挑战，不过这两个关卡的难度不低，最好将角色练到20级左右再来尝试。其实挑战模式最大的价值在于DLC关卡，在PSN卖场购买DLC关卡后进入挑战模式就能游玩，目前发售的几个DLC关卡用来升级、刷击破数和刷硬币都非常有效率，推荐想要快速白金的玩家入手。



画廊

查看资料的地方,里面细分为航海辞典(浏览角色资料及专用词汇)、映像乐曲(欣赏获得的音乐、过场动画)和コイン(检查硬币的获得情况和技能的组成)。不过无法在这里看到累计杀人数,算是一个比较讨厌的设计。

游戏设置

更改游戏基本设置的地方，本作无法在ML模式和AL模式中设置难度，需要玩家自己在游戏设置中更改。本作一共有简单、中等和困难三种难度，一上来就可以使用全部难度。



难度并不影响隐藏要素，也就是硬币的获得。也就是说，如果你想快一些收集全部硬币，那么全程选择简单难度进行游戏就可以了。和简单难度相比，完成困难难度关卡所得到的好处仅是出现硬币的质量会更好，并提升少量经验值（真的非常少），除非你想刷一些满星的硬币，否则推荐选择简单难度进行游戏。



战场概述

游戏的战场以完成任务和压制据点为主，根据画面下方的提示完成任务就能推进剧情，下面为各位介绍战场上的一些注意事项。

画面指南

❶ 体力值 ❷ 无双槽
❸ 敌人血槽 ❹ 锁定框
❺ 地图 ❻ 据点情报
❼ 杀敌数
❽ ！号获得数
❾ BEAT情报
❿ 任务情报（有任务时才会显示）
⓫ 能力上升标记（获得相关道具时才会显示）



据点

本作的据点参考了多个《无双》作品，如果放任敌方据点不管，据点会不断刷出敌兵阻碍我方，甚至还会攻占我方的据点，在低难度下还好，如果玩的是困难难度，蜂涌而至的杂兵可能还会干掉我方的NPC，应尽早压制。

本作压制据点的方法就是进入敌方据点并让据点的耐久度降到最低，进入据点后画面右方会出现据点信息，干掉镇守据点的杂兵就能消耗据点的耐久度。当据点耐久度降到最低的时候会出现两种情况，其一是直接攻下这个据点；其二是出现一个据点兵长，干掉这个据点兵长就能攻下据点。据点的所属可根据地图上的颜色判断，蓝色的即为我方据点。



支援效果	
角色	效果
索隆	提升攻击力
娜美	SP FULL
乌索普	对部分敌人造成伤害
山治	提升防御力
乔巴	诊断敌人，使其防御力下降
罗宾	SP FULL
弗兰奇	对部分敌人造成伤害
布鲁克	使敌人进入睡眠状态
艾斯	对部分敌人造成伤害
汉库克	使敌人进入石化状态

在战斗中经常会发生友军委派任务的情况，若帮友军完成任务，在接下来的战斗中会得到友军的特殊支援，例如索隆的效果是提升角色的攻击力、乔巴的效果是让一部分敌人的防御力下降，对压制据点很有帮助。

BEAT



本作引入的新系统，主要为刷硬币服务。只要在不受伤的状态下杀死敌人就可以获得BEAT值，注意这里的不受伤并不是指完全无伤，而是不被敌人打出较大硬直，只要不被杂兵全身冒红光的攻击命中基本都不用担心断连，战斗中最好多使用冲刺取消当前的攻击动作，并频繁改变自身站位，这样能有效保护自己不被敌人的火箭筒、绳索等攻击打到。至于兵长和BOSS的攻击多半带有吹飞属性，尽量一见面就直接用无双秒杀。

当BEAT值高于50的时候杀死敌人就会获得！号，在获得100个！号的情况下过关能额外获得一枚硬币，获得的！号越多所能取得的额外硬币也越多，超过700个！号能奖励5枚额外硬币，这也是奖励的最大值，当！号超过700后无论获得多少都只能奖励5枚额外硬币，因此！号超过700的时候不必太过在意BEAT数值。

冒险关卡

冒险关卡的玩法和传统《无双》有较大差别，倒和《北斗无双》中的传说模式相似，冒险关卡一开始的地图很小，需要玩家活用路飞的能力自己寻找前进的道路。尽管地图上会标出目的地，但有时还需要解开一些谜题，好在本作出现的谜题都不是很难，根据系统提示都能解开，下面为大家介绍一下几点推进流程的注意事项：



1. ゴムゴムの风船：使用特殊技1的**ゴムゴムの**风船，使身体鼓胀后将敌人的火箭炮、大型炮弹弹回，可以对敌人造成伤害，是战斗中常用的解谜技巧。

2. 拾物：游戏中可以捡起特定的物体，拾取的物体分为攻击用和解谜用两种，攻击用的物体只在BOSS战中出现，通常游戏都会给予适当提示，按下R2瞄准物体再按□就能抓取，随后扔向BOSS就会产生效果；解谜方面系统同样会有相关提示，抓取物体后丢向指定地点就能完成解谜。



3. 任务：根据画面下方的提示完成相应任务，通常来说都是要求玩家到达XX地点（地图上会标出目的地）、压制某据点和击倒指定目标，要求击倒的目标在刚出现的时候有绿色的特殊标记，留意地图就能知道目标的具体地点了。

4. 跳跃：最常用到的解谜技巧，系统会提示玩家使用哪个设施进行跳跃，来到设施附近路飞头上会出现一个灯泡标记，按R2瞄准设施就会出现下一步提示。提示分为两种，一种是需要操控左摇杆将光标移动到下一个设施再按□的移动类；另一种是利用横

杆转圈前进的类型，等路飞转到指定方向时箭头会变成红色，此时按 × 即可继续前进，需要注意的是，跳跃过程中会穿插其他解谜要素，例如推动左摇杆躲避障碍物。



5. 敲击：从第 4 话“名**もなき**国**の**冒险”中出现的解谜要素，敲击特定地点可破坏场景打通新的道路。从第 9 话“CIPHER POL No.9”开始会新增敲击大炮后借助炮弹前进的谜题，攀上炮弹后要及时按 × 回到地面，否则会撞到墙壁掉出场。

6. 连续跳跃：第 9 话“CIPHER POL No.9”开始出现的技巧，路飞会在几个柱子之间像单杆一样前进，需要用到 L1、L2、R1、R2 四个按键，这种谜题的要点在于按键时不要操之过急，请看准下一个提示再按。



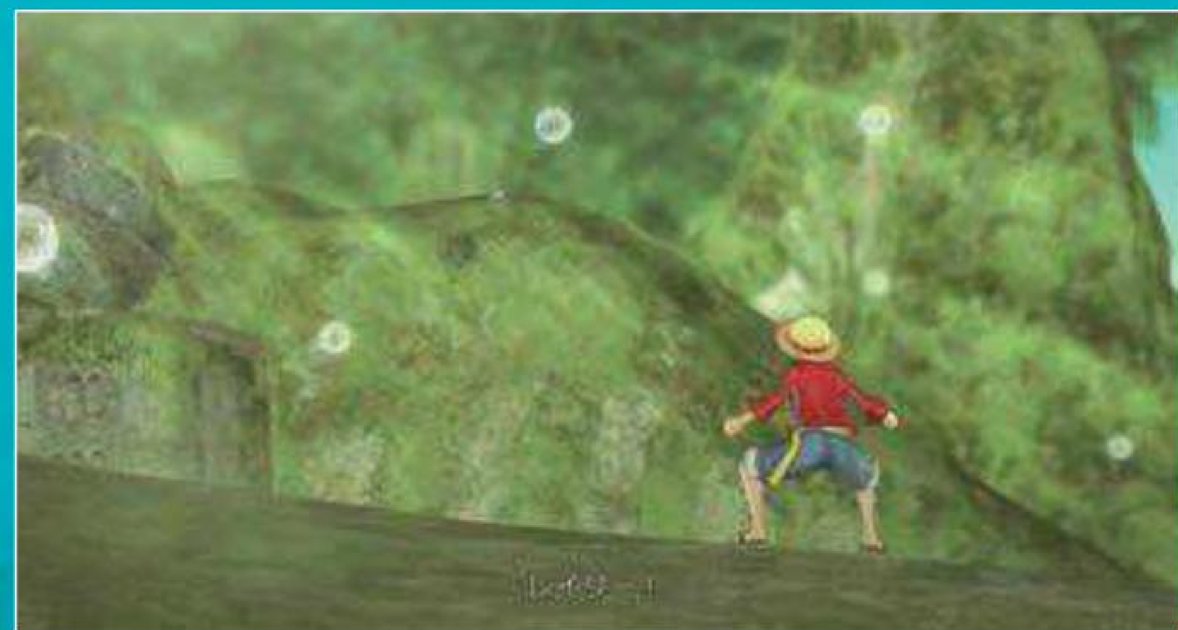
ML模式流程要点

本作的流程难度主要在 BOSS 战方面，本作登场的 BOSS 防御力高的令人发指，后期登场的几名自然系能力者还会时不时发动自然系能力耍流氓，虽然不看攻略相信各位也能根据系统提示过关，但估计一些日文水平不怎么好的玩家会死上数次，加上 BOSS 还关系到奖杯的获得，因此要点还是有必要说明的。

第0话 2年後

①游戏的第一关自然是让我们上手的教学关卡，出场的敌人基本都不会主动发起进攻，能自由行动后进入教学模式，根据系统提示按顺序使用□□□□□、△△△、□□□△、△△□、□△□及无双 1 即可完成新手教学，△△△是路飞最快的清兵技能，活用这招可以快速放倒杂兵；

②和パシフィスタ（熊）的战斗不难，他的招式多为远程的射线攻击，近身后可以肆意蹂躏，当其体力降至 30% 的时候打晕他，靠近后按 R1 进入 QTE 环节，注意第二个指令需要将左右摇杆下拔，其他指令不难。



第1话 海贼“道化のバギー”

①和巴基海贼团的战斗，开始依然是教学模式，这次我们要熟悉路飞的基本招式和蓄力招式，根据系统提示使用△△□和△△□（□需长按蓄力）完成教学，注意路飞的招式蓄力和不蓄力威力相差很多，如果在战斗中觉得输出不足，可以采用蓄力招式收尾。剧情后可以使用特殊技 1 的**ゴムゴムの**风船，之后要用这招反弹炮弹破坏炮台；

②路上的盾牌兵相当烦人，除了使用**ゴムゴムのバズーカ**打坏他们的盾牌外，也可以先消灭其他敌人蓄积无双槽，再用无双直接干掉他们；

③ BOSS **バギー**（巴基）的攻击力不高，建议使用□□□□□对付他，两套下来就能使他进入眩晕状态，攻击处于眩晕状态的敌人攻击力会更加可观，可以在□□△后带入无双 1 造成大伤害，这也是路飞学会二档前对付 BOSS 的主要手段。将其体力降至一定程度后出现 QTE 提示，完成 QTE 获得奖杯。

第2话 海贼舰队提督“首领·クリーク”

①本关地图略显复杂，部分地区的跳跃路线上会有障碍物挡道，需要先利用旁边的机关将障碍物移开才能继续前进，也可以顺便在这关入手掉进海里 10 次的奖杯；

②索隆和鹰眼的战斗不难，鹰眼的攻击欲望不高，多用冲刺抵消他的蓝色护盾就能争取到输出时间，使用□□□□□和无双都能给予其足够的伤害；

③ BOSS **クリーク**（克里克）的攻击力很高，他放无双的时候注意远离，一旦体力低下就去版边吃回复道具，等血满了再战也不迟。推荐使用攻击范围广的△△△和特殊技 1 的火箭炮与其周旋，将他打入眩晕状态后再上前接续大威力连招。当其体力降低到一定程度后同样会触发 QTE，不要错过奖杯。

第3话 “伟大なる航路”から来た怪物



①第一个无双关卡，过程非常繁琐，需要按照系统提示压制据点、干掉敌方队长才能推进剧情，击倒鱼人队长后操作角色会换成索隆，对手小八的实力远不如上一话的鹰眼，多改变走位要取胜不难；

②和**アーロン**（阿龙）的战斗分成两个阶段，第一阶段他只会近身攻击，靠△△△和特殊技 1 的火箭炮能轻松削减他的体力。第二阶段战场会移动到屋顶，这时阿龙会在水中移动并朝我们发动进攻，回避几次后出现 QTE，之后的战斗就没什么难点了。

第4话 名もなき国の冒险

①解谜为主的关卡，需要背着娜美前往指定地点。开始时地图很小，其实整体面积非常大，加上背着娜美的时候我们是无法奔跑的，因此本关的长度也极其夸张，不熟悉地图的情况下甚至需要 40 分钟以上才能过关；

②娜美的体力会随着时间的流逝逐渐减少，靠近火源就能恢复她的体力，从中期开始有不少谜题都需要将她放到椅子上才能解开，行动时要密切留意画面上方的体力槽，一旦低于 20% 应马上将娜美背到火源旁边恢复体力；

③山治和雪兔的战斗不难，推荐利用山治的特殊技 1 战斗，此招不仅有良好的导向性，还能进行追击，用得好甚至可以活活屈死敌人；

④最后一段谜题要通过新能力拾取开路，将场景中的炸弹丢向制定地点就能打通道路。

第5话 ドクロと樱

①和**ワポル**（瓦尔波）的战斗分为三个阶段，第一个阶段并无难点，控制路飞将他的血打掉 35% 进入第二阶段；

②第二阶段要使用战斗力最弱的乔巴作战，此时瓦尔波并不会正面和我们对决，而是召唤几个杂兵对付我们，活用乔巴的两个特殊技可以将战斗难度降低很多；

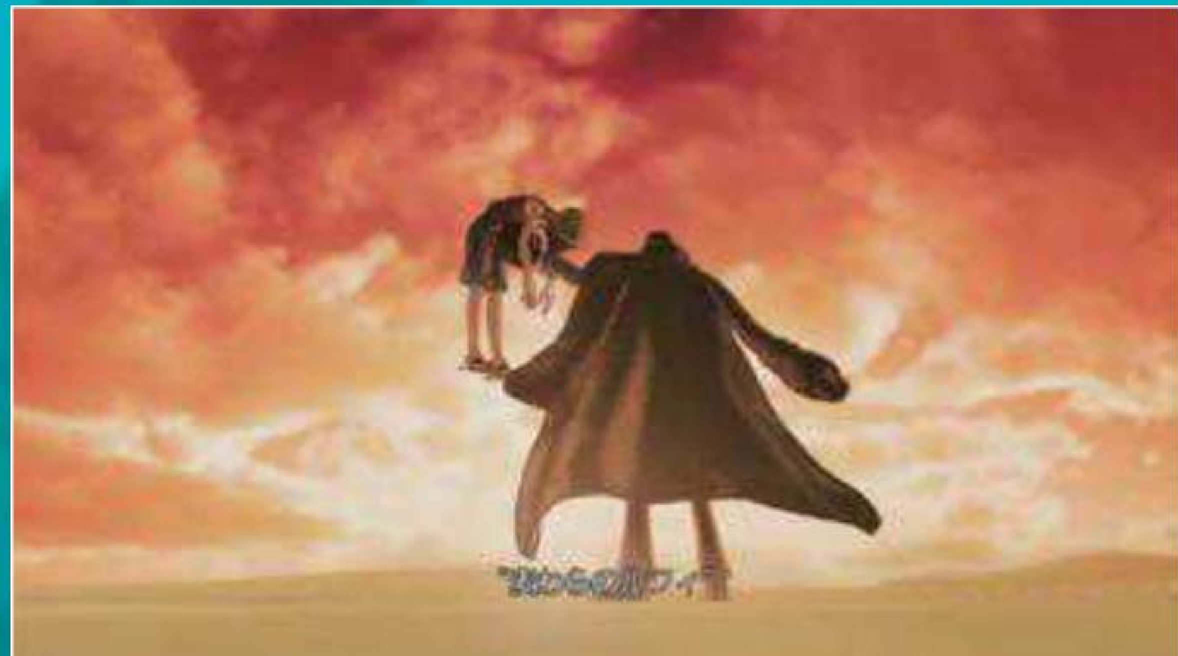
③第三阶段的战斗在城堡内进行，此时瓦尔波会发疯似地乱吃东西，我们需要将场景中的物体丢向瓦尔波，喂他吃东西后他的攻击力会得到提升，并且增加一些大威力的攻击手段，此时需要反复绕圈躲避瓦尔波的追杀，将场景中的全部物体都喂给他后，瓦尔波会因为腹疼进入眩晕状态，狠狠地打飞他吧！



第6话 梦の町"レインベース"

①无双关卡，开始要操控山治在3分钟内击倒Mr.3，除非是困难模式，否则在限制时间内打倒他还是相当轻松的，多用山治的特殊技1和△△△能轻松将其压在版边打到眩晕；

②之后操控的角色改回路飞，根据系统提示救出所有友军即可，注意从这里出现的敌方小队长都会频繁使用能打断我方攻击的招式，战斗时最好小心一些。在最后要和BOSS **クロコダイル**（克洛克达尔）战斗，他是游戏中第一个出现的自然系果实能力者，注意当他变成沙子时我方的一切攻击均对其无效，此时就不要浪费精力和他纠缠了，应以回避为主。沙鳄的远程招式不仅变化多端还拥有很大的范围，特别要小心他变成沙子后的追踪技和全屏幕的沙刃，与之战斗最好采用近战，一旦感到体力不支应马上吃掉场景周围的回复道具。



第7话 王家の墓

①比较复杂的关卡，需要借助移动平台前进，跳跃时最好将方面对准下一个平台，不然很容易因为距离问题掉落；



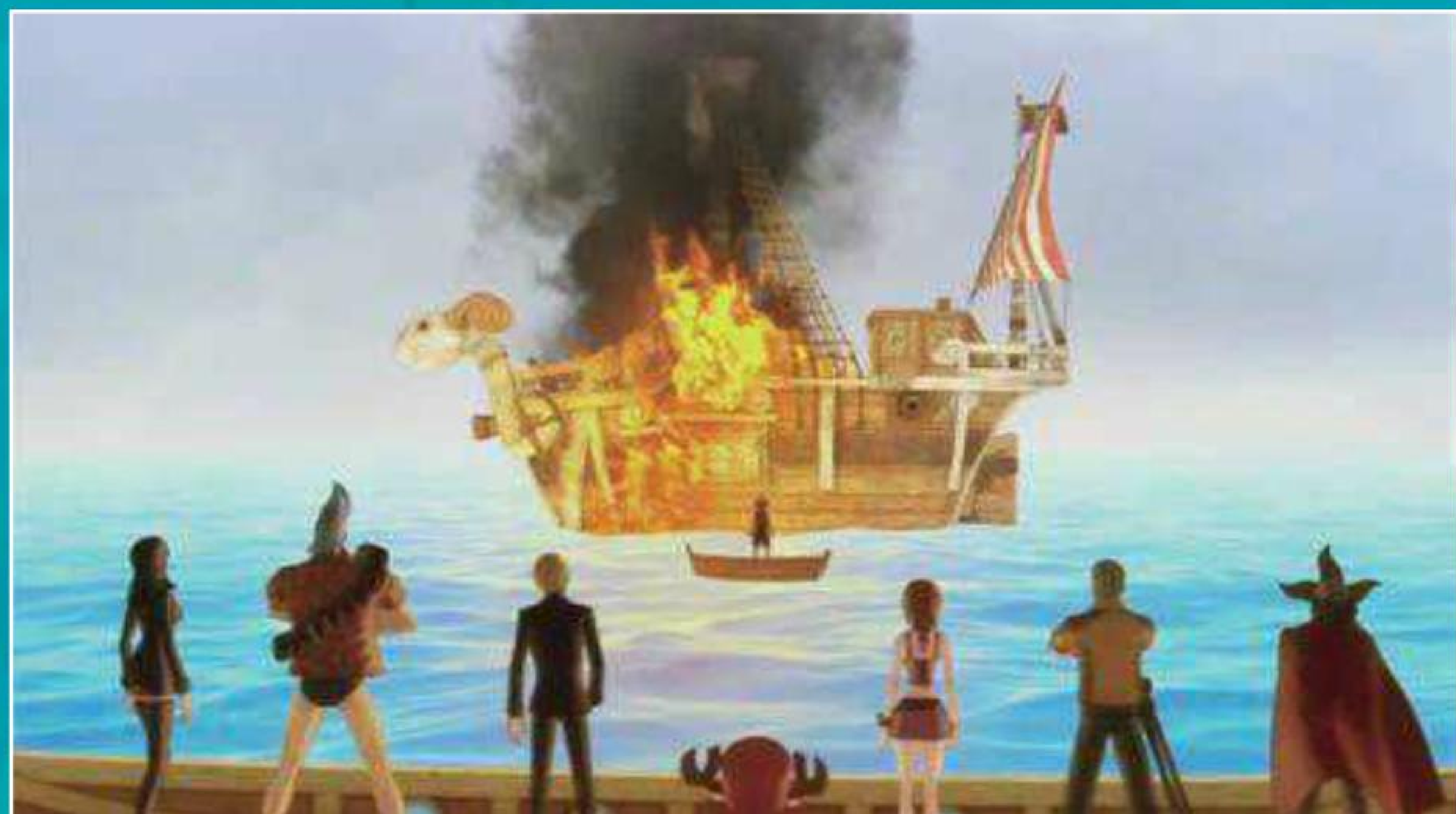
②最后一个谜题要敲打机关，让三个红色雕像面向正确位置才能前进，红色雕像面朝正确的位置时会眼发红光，很好辨认；

③本关的BOSS依旧是沙鳄克洛克达尔，刚开始的战斗和上一话并没有什么差别，依然是靠近后使用△△△配合冲刺压制他，进入第二阶段后要依靠场景四周的水攻击他，命中后克洛克达尔必定会进入眩晕状态，此时可带入大威力连招，胜利后路飞解锁无双2。

第8话 大喧哗

①本关要控制乌索普和路飞战斗，硬碰硬吃亏的必然是我方，战斗开始后应尽量拉开距离和路飞周旋，毕竟攻击距离方面我们还是占据绝对优势的；

②经过一段时间之后，场景四周的机关会逐一启动，此时就可以利用这三个机关对付路飞，启动机关的方法是攻击机关，要注意每个机关只能使用一次，一定要将路飞引诱到附近再发动机关。



第9话 CIPHER POL No.9

①又是一个烦人的解谜关卡，途中的跳跃机关会增加水柱干扰，看准水柱喷射的间隙跳过去即可；

②和弗兰奇的战斗毫无难度，但他会不时地跳来跳去，非常烦人，我们要确认他处于哪个屋顶后利用QTE爬上去和他战斗，战斗时要注意别被他打下来了，反复几次就能胜利；

③BOSS **ブル－ノ**（布鲁诺）的速度很快，幸好他只会使用岚脚作为主要输出手段，尽量绕背攻击。注意布鲁诺的QTE奖杯因为不是主动触发，运气不好很有可能错过，需要玩家在布鲁诺处于最后一格血的时候打晕他才能进入QTE环节，最简单的方法是绕背使用□□□□□，2套即可击晕。

第10话 司法の岛の大决战！！



①无双关卡，没有什么难点，最后要用路飞再次和布鲁诺战斗，不过这次我们可是二档状态，此状态下的路飞各项能力均得到大幅提升，特别是**ゴムゴムのバズーカ**强了不止一点半点，利用这招将他活活屈死吧！

第11话 海贼 vs CP9

①本关是三场连续的BOSS战，第一战山治VS **ジャブラ**（狼人加布拉），依旧推荐用山治那无耻到极点的特殊技1应战，来回几次就能将加布拉的体力打到最后一格，注意进入第二阶段后加布拉会强制使用一次狼芭式，在高难度下最好事先远离他，否则必受重创；

②第二场战斗是索隆VS **カク**（长颈鹿卡库），开场先要应付近百名杂兵，利用□□□□□□和△△△都能快速清光杂兵，虽然卡库的机动性很强但攻击力不高，加上索隆的招式非常霸道，锁定后一路猛砍就能过关；

③第三战是路飞VS **ルッチ**（路奇），第一阶段的难度最低，由于第二阶段会自动补满无双槽，因此战斗时不用客气，多用普通招式带入无双1的方法给予其大伤害，很快就能进入第二阶段；

④第二阶段开始路飞会因为三档的副作用而暂时变小，不过没关系，我们依旧可以通过连打□键的方式和他战斗（在高难度下慎用），经过一段时间后副作用消失，此时可以重复第一阶段的战术；

⑤第三阶段开始不要急着攻击路奇，先绕场一圈将回复道具吃完，然后马上赏他几个无双1，之后路奇会跳到对面的甲板上不断使用岚脚攻击我们，我们需要使用特殊技1的风船反弹炮弹到达对面的船上，不过期间路奇会不断骚扰，注意在发射炮弹后路奇还会攻击一次，最好躲过这次攻击再移动到中央反弹炮弹，由于这战的回复道具很多，因此难度也不是很高，反复几次QTE后战斗胜利。

第13话 大监狱の冒险



①久违的解谜关卡，要按系统提示一步步前进，最后和マゼラン（麦哲伦）的战斗要小心他的毒属性攻击，就算是中等难度也吃不消的，战斗时不要恋战，打完一套连招就马上使用冲刺拉开距离，否则很可能被他毒属性的范围攻击打中；

②第二阶段和沙鳄的战斗类似，要利用场景四周的木桶攻击麦哲伦，命中后麦哲伦同样会进入眩晕状态，此时可带入大威力连招；

③进入第三阶段后麦哲伦会瞬移到版边释放毒龙攻击，此时要快速跑到版边利用QTE逃走，一旦失败将遭受毒属性的重创，如果侥幸存活应马上使用场景两端的回复道具。

第14话 阳のあたるシャバへ

①无双关卡，一路上会受到众多敌人阻扰，最后阶段要逃过麦哲伦的毒龙，注意在此处一旦碰到毒龙就会死亡，如果想获得路上的所有宝箱，还是有必要死个几次熟悉路线的；

第15话 顶上决战

①本关会出现大量使用岚脚攻击的海兵队长，战斗时最好多用友情攻击和二档，能有效减少受伤的概率；

②从中期开始赤犬会使用流星火山攻击，此时不要靠近有阴影的地面，会受到熔岩的攻击，之后会遇到利用冰块冷却道路的谜题，想使用冰块将所有道路都冷却是不可能的，最好隔一块进行冷却；

③青キジ（青雉）这个自然系果实能力者非常烦人，和他的战斗同样分为三个阶段，第一阶段青雉的攻击欲望不强，仅会使用远距离的冰块子弹和近距离的冰剑攻击，此时不宜使出全力对付他，可以用△△△和火箭筒进行周旋；

④第二阶段下青雉增加几种冰属性技能，其中大范围冰阵最为头疼，看到青雉蹲下身体进行蓄力就要尽快远离他，熟悉其发招时机的话也可以利用冲刺躲开。注意不要踩到留在地面上的冰冻陷阱，威力不低。战斗中一旦被冰要快速晃动摇杆解开并马上逃离原位，否则会遭到冰块的大威力追击；

⑤第三阶段的青雉异常生猛，不仅防御力大幅提升，还再次追加两个大威力的远距离招式，还好这两招的前兆很明显，不难躲避，对付此阶段的青雉就不要保留实力了，进入二档用火箭筒狂轰吧。注意想要拿到青雉的QTE奖杯很有难度，需要玩家在第三阶段将他打晕后才能进入QTE环节，不过因为在战斗中他会时不时进入冰冻状态，想击晕他也并非易事。最好的方法是趁他全身发红的时候绕背，趁他还处于发完大招的硬直状态下马上反击，如果青雉的血量不足以支撑到进入眩晕状态，建议自杀后重新来过。

第16话 处刑台

①无双关卡，途中会将控制角色切换成女帝和白胡子，他们两人的实力均比路飞强上不止一个档次，想要过关并不难；

②和青雉的战斗跟15话没有多少区别，不过这次有白胡子和众多兄弟助阵，打得吃力的话可以将其引诱至友军附近寻找帮手；

③艾斯和赤犬的战斗难度不高，多用□□□□□□和△△△能快速削减赤犬的体力，将赤犬的体力打掉30%后战斗进入第二阶段，同时操作角色换回路飞；

④和其他自然系能力者一样，赤犬发动攻击的前兆同样是进入自然系状态，战斗中一旦看到他全身被熔岩包裹就要拉开距离回避。赤犬的攻击虽然范围很广但导向性不足，不停奔跑就能安全躲开，只要稳扎稳打想取胜并不难。





硬币系统



新加入的硬币系统可以说是游戏的核心系统，装备硬币除了能提升角色的性能外，还能通过硬币的特性加强招式威力。选择合适的硬币能让角色的能力翻倍，是挑战高难度关卡所必备的道具，下面为大家讲解硬币系统。



硬币的获得

游戏一共有125枚硬币，当前获得了多少硬币可以在画廊模式中查看，那么如何在游戏中获得硬币呢？简单来说获得硬币的途径有以下几种：

1. 过关：成功过关后能获得当时过关卡能取得一枚额外硬币，超过700个！号能奖励5枚额外硬币，这也是刷出新硬币的主要方式。

4.QTE：成功完成QTE也能获得！号，如果有连发手柄的话，通过BOSS战的QTE也能获得非常可观的！号数量。

5. 无双：使用无双杀死敌人的情况下，就算BEAT没超过50

解锁后的硬币还是需要各位自行刷出的。

从上文中不难看出，过关和宝箱这两种方式所能获取的硬币种类比较单一，在游戏初期还能通过这方法补完一些没拿到的硬币，但后期和新世界有关的硬币是无法通过该方法取得的。想要有效获得新硬币还是得靠！号打出的额外硬币，这些额外硬币和所打的关卡无关，完全是从所有硬币中随机抽取5个给玩家，因此拿到哪些硬币还是有一定运气成分在内。关于利用！号刷硬币的具体方法请参照下文的白金攻略部分。



硬币质量

硬币分为铜、银、金三个等级，理论上来说等级越高的硬币星数也越高，一般来说1星~2星为铜硬币，3星以下为银硬币，其余为金硬币。游戏难度和关卡难度越高，越容易刷出高等级的满星硬币。除了星数和等级外，硬币还带有体力、攻击力和防御力三种数值，硬币带有的数值并不是固定的，在收集硬币时尽量选择增加体力和攻击力的硬币。注意同一款式的硬币只能获得一枚，当获得已有硬币的时候系统会强制要求选择保留旧的硬币还是拿刚获得的新硬币，被舍弃的硬币会被换算成角色经验值，质量越好的硬币所换取的经验值越多。



硬币的组合

硬币最大的作用就是当做装备的道具增强角色的能力，这里有必要说一下硬币的组合。每名角色在初期只能装备一枚硬币，通过升级可增加装备栏的数量，每三格装备栏为一组，每名角色最大可装备三组硬币，也就是九枚。每组装备栏以【副】-【主】-【副】的顺序分为一个主要格子和两个副格，其中主格的作用是确定该组装备的效果，而副格的作用则是根据硬币的星数增强主格硬币的效果。例如在主格放置一枚增加体力的硬币，那么你无论往副格放置什么属性的硬币，这组装备栏都只会增强角色的体力。因此在选择副格的硬币时就不要顾及硬币的效果，尽可能选择满星硬币提升主格增加的属性吧。

硬币技能

一组的三个空格如果都装备特定的硬币，那么这组硬币会触发特殊效果，我们将其称为硬币技能。硬币技能十分实用，其中更有增加无双槽积蓄速度、变更角色招式的逆天技能。一般来说触发技能的组合都根据原作中的要素来设定的，例如ウソも方便这个技能就是乌索普、巴基、加布拉这三个喜欢讲大话的角色组合而成。相信看过原作漫画的玩家要组起全技能也不是什么难事。值得一提的是，如果当前装备的两枚硬币是相互之间有关联的（例如路飞和艾斯），那么硬币的表面会发出独特的光



▲图中鹰眼的硬币发出光芒。

芒，此时未装备的硬币中也会有发光的硬币，代表装备这枚硬币可以和前两枚硬币组合出技能（只有第一次组合新技能的时候才会有这种效果）。

虽然硬币技能十分强悍，但也有一个致命的副作用，那就是发动技能后该组硬币增加的角色能力会无效化，也就是没有主副格之分。通常来说，在后期挑战高难度关卡的时候建议携带两个技能，然后专门空出一组装备栏用来强化角色的攻击力，关于全硬币技能的组合方法各位可以参考本文最后的附录部分。

链接效果

装备硬币时，如果同组三枚硬币未满足发动技能的要求，但相邻的两枚之间又有特殊关系的话，就会发动特殊的链接效果，此时硬币之间的连线上面会出现一个图标，并获得额外的能力加成。

伙伴：提升攻击力和防御力。

宿敌：提升体力（主格硬币不是体力硬币的情况下无效化）。

恩义：提升防御力（主格硬币不是防御硬币的情况下无效化）。

爱慕：根据主格硬币的特性提升效果。

爱用品：大幅提升攻击力。





本作可以选择的角色只有13个，略高于只能使用8人的《北斗无双》，不过因为人数少的关系制作组对几名角色的招式也十分用心，不仅还原出原作的经典招式，出招也大不相同，用起来还是很有意思的。

注：本作有角色生日的设定，游戏时的现实时间只要是游戏中可操作角色的生日，那名角色各项能力会在当天得到提升，也可以采用修改PS3主机时间的方式达到这个目的。

蒙其·D·路飞

モンキー・D・ルフィ

生日：5月5日

实用招式		
名称	按键	其他
ゴムゴムの攻城炮	□□□□□	初期眩晕敌人的主要手段
振り回し2	□□△△	敌人进入眩晕后用此技追打，敌人浮空后可接续无双
ゴムゴムの铳弹	△△□(蓄力)	面向前方的强力攻击
ゴムゴムの鞭	△△△	范围大，清兵利器
ギア2	无双3	进入二档状态，全能力提升
ゴムゴムの回转弹	无双1	攻击范围广，装备新世界衣服的情况下能变为威力更大的ゴムゴムの象铳
ゴムゴムの风船	R1	反弹炮弹
ゴムゴムのバズ-カ	R1	可破坏盾牌，BOSS战主力技，可在中距离发动攻击
ゴムゴムの战斧	R1	对付装甲兵专用技能

作为游戏的主人公，路飞自然是游戏中最早能使用的角色。路飞的实力中规中矩，最大的问题是攻击力过低，相信不少人被他的攻击力吓跑，其实这是路飞独有的蓄力系统造成的，他的部分招式必须用蓄力结尾才能产生理想伤害，不过在你来我往的战斗中长时间待在原地蓄力不太实际，在高难度下还是单独分出一组装备栏搭配三枚满星硬币提升他的攻击力比较实在。

在游戏初期路飞的输出手段比较单一，△△△的**ゴムゴムの**鞭是他最实用的清兵招式，压制据点时可以多用。特殊技 1 则多使用可以破坏盾牌的“**ゴムゴムのバズ－カ**”(橡胶橡胶火箭炮)，在炮弹密集的时候换成“**ゴムゴムの**风船”反弹炮弹。待完成第 10 话“司法**の**岛**の**大决战!!”学会“**ギア** 2”(二档)后输出能力大增，进入二档状态配合火箭炮可以打退敌人，马上再次接续火箭炮能将敌人活活屈死，可惜进入二档要消耗三格无双槽，在一定程度上限制了此技的实用性。

娜美

ナミ

生日：7月3日

娜美和其他角色不同，其普通攻击的威力很低，需要依靠 R1 产生的雷击才能对敌人造成威胁。注意使用电击的时候如果娜美离雷击太近自己也会因为害怕闪电而产生硬直，在高难度下很可能因为这点反遭敌人痛殴。因此娜美战斗时的主要思路是如何快速制造雷云并尽可能地远离目标。其中“**クラウディ＝テンポ**”系列招式和天候棒连打都能很好地完成这项任务，不仅能让敌人沾上云，还能保证一顿连招下来将敌人击飞，当敌人起身后马上使用 R1 的雷击，有很大几率将敌人击晕，之后可以接续其他招式造成大伤害。

娜美的 R2“**サイクロン＝テンポ**”在低难度下非常有用，是清兵的一大利器。可惜在高难度中因为攻击力的关系实用度有所下降，不过也能利用这招聚集敌人，然后再用“**クラウディ＝テンポ** 1”给这些敌人赠送一些雷云，同样能达到大范围杀伤的目的。

和索隆一样，娜美在装备完全版天候棒的时候“**クラウディ＝テンポ**”系列招式会发生变化，应尽早弄出。

常用招式		
名称	按键	其他
天候棒连打	□□□□□	对敌人进行连续打击，最后能生成雷云
クラウディ=テンポ1	□△□□	较早可以习得的招式，最后能将敌人击飞
サンダ-=テンポ3	□□□□△	攻击力高，但要LV20才能学会，是后期的主力招式之一
サンダ-ボルト＝テンポ	R1	让云降下闪电攻击敌人
サイクロン＝テンポ	R2	放出龙卷风吸附敌人

罗罗诺亚·索隆

ロロノア・ゾロ

生日：11月11日

常用招式		
名称	按键	其他
鬼斩り	□□□□□	主力招式，有不错的导向性和眩晕能力
龙卷き	□□□□△	LV20习得，最后一下变为范围巨大的龙卷
三十六烦恼凤	△△△	范围大，且三次攻击之间可以改变攻击方向
鸦魔狩り	□△□□	LV5习得，对挑空后的敌人进行激烈的斩击，威力大发生快
狮子歌歌	R1	向前方放出居合斩，长按会增加威力
罗生门	R2	使用双刀向前方突进

草帽海贼团第二战力，人称“海贼猎人”，使用三刀流战斗。为了保护小女孩而被海军逮捕，后因路飞搭救而成为海贼，梦想是战胜鹰眼成为世界第一的大剑豪。

索隆在游戏中的实力不俗，装备原作中武器“雪走”会变成“七十二烦恼凤”、“秋水”能让“三十六烦恼凤”变化为“百八烦恼凤”，由于“三十六烦恼凤”是索隆最强的清兵招式，凑齐三把刀后应尽早给他装上。“龙卷**き**”扎在人堆里可以形成相当大的破坏力。

索隆的出招速度较快，招式性能比路飞略佳，“鬼斩**り**”和“鸦魔狩**り**”用来对付体力较多的敌人十分有效，等敌人处于眩晕状态再用大威力招式配合无双 2 一次性重创对手。

草帽海贼团的狙击手，特征为头戴狙击防风镜、浅啡色头巾，长鼻子。小时候是出名的吹牛大王，也因此有着“骗人布”的外号。乌索普在游戏初期的表现和原作极为相似，实力弱到令人发指的地步，不仅攻击力不足，攻击范围也很让人头疼。解决方法有两种，其一是利用攻击硬币提升他的攻击力，只要乌索普的攻击力有所保障，完全可以当作是射击游戏来玩，远距离活活虐死敌人不在话下；其二是配置增加无双槽积蓄速度的技能，多使用无双 2 变成狙击王战斗，在该状态下乌索普的招式能得到强化，△△△的“火炎星”是狙击王形态的主力技能。

乌索普在装备冲击贝时特殊技 1 会发生变化，他的特殊技 2 需要配合火属性的招式使用才能发挥作用，推荐先将油洒在地上，之后配合无双 1 或“火炎玉”造成大范围伤害。

常用招式		
名称	按键	其他
炸裂サボテン星	□△□□	LV5习得，攻击范围大
火炎星	△△△	前两下是近战攻击，范围相比□起始的技能更大
ウソップハンマ-	R1	使用道具进行强力攻击
特用油玉	R2	设置用火属性攻击引发爆炸的油，能接续通常攻击

乌索普

ウソップ

生日：4月1日

山治

サンジ

生日：3月2日



常用招式		
名称	按键	其他
三点切分	△△△	主力清兵技，范围广
串烧き	△□□□	LV.7习得，攻击高范围广
受付	R1	冲向敌人产生两连击
反行仪キックコ－ス	R2	将敌人浮空，可以追加普通攻击
恶魔风脚	无双2	一段时间内强化招式性能

草帽海贼团的厨师，小时候跟随大海贼红脚·哲普学习厨艺。武器为不怕斩击和耐热的常亮皮鞋，踢技以快准狠被海军称之为“黑足”，但从不愿意伤害任何的女性，哪怕是敌人。山治的招式全是足技，这也限制了他的攻击范围，□起始的招式都有范围不足而导致杀伤力不够理想的缺陷，需要依靠△△△的“三点切分”和△□□□的“串烧き”作为主力招式战斗。

这里提一下山治的特殊技1“受付”，这招具有非常无耻的特性，由于拥有不俗的导向性，可以在中距离就发动攻击。命中敌人后能产生两段判定，最后一下判定并不会把敌人打倒，可以马上再接续R1形成无形连击。只要运用得当，即使是HARD难度的黄猿也能轻松屈死。

妮可·罗宾

ニコ・ロビン

生日：2月6日



草帽海贼团的考古学家，出生在西海的考古学之岛“奥哈拉”，是吃了“花花果实”的恶魔果实能力者，能在视线内的所有物体或自己身上像花一样长出手臂，目标是找到传说中的历史文书。罗宾是一个防御性能强于攻击性能的角色，这主要得益于她的众多大范围招式。“连续攻击”(□□□□□)和“广范围攻击1”(△△△)都能有效抵挡敌人的攻击。如果被敌人近身还能用冲刺逃离或是使用特殊技1“金盏花”抵御攻击，面对单体敌人时可以改用“**ハング**”(△□□□)进行大威力的追击。

罗宾的特殊技2“六轮笑**き**”能在一定时间内束缚住前方的敌人，不过这招的命中率实在太低，要用好有一定的运气成分。

常用招式		
连续攻击	□□□□□	对前方的敌人进行连续攻击
广范围攻击1	△△△	在周围伸出手进行连续攻击
ハング	△□□□	LV.7习得，抓起敌人进行连续攻击
四本树「ショック」2	□△□△	LV.5习得，用巨大的手将敌人拍下
金盏花	R1	抵挡敌人的攻击
六轮笑き	R2	在一定的时间内束缚前方的敌人

托尼托尼·乔巴

トニートニー・チョッパー

生日：12月24日



常用招式		
名称	按键	其他
ボディプレス	□△□△	LV.5习得，从空中进行重压攻击
头突き	△□□□	LV.7习得，用头槌击飞敌人
暴走	无双2	巨大化，可以连打□键产生连击，但该状态下移动速度减慢
毛皮强化	R1	强化毛皮，能反弹炮弹
诊断	R2	在一定时间内降低敌人的防御力

草帽海贼团的船医，吃了人人果实的驯鹿，可用蓝波球进行八段身体变形，被人称赞时没办法遮掩自己的情绪，对于他人夸张的谎言也会立即相信的天真驯鹿。和原作一样，乔巴在游戏中的表现同样是草帽海贼团中最弱的，使用时甚至让人觉得制作组和乔巴有仇。乔巴主要弱在他的攻击范围上，因五短身材的关系，乔巴所有招式的范围都十分有限，这在《无双》类游戏中是十分致命的。待学会无双2“暴走”、“**ボディプレス**”(□△□△)和“头突**き**”(△□□□)后情况稍有好转。

总得来说乔巴是个娱乐性强于实用性的角色，值得一提的是他的特殊技2“诊断”能在一定时间内降低敌人的防御力，和其他角色双打的时候多使用这招能起到辅助作用。而无双2能在一定时间内让乔巴进入巨大的暴走状态，此时连打□能形成连击，是乔巴最为实用的输出手段，不过在该状态下乔巴的移动速度很慢，对付自然系果实能力者时慎用。

弗兰奇

フランキー

生日：3月9日



常用招式		
名称	按键	其他
ストロング右	□□□□□	LV.2习得，伸出右拳对前方敌人进行连续攻击
ストロングハンマー	□△□△	LV.5习得，对浮空的敌人进行炮击
雷击1	△□□□	LV.7习得，抓住敌人后进行追击
フレッシュファイア	R1	口中喷火对前方进行攻击
コーラ补充	R2	填充可乐能量

草帽海贼团的船匠，性格豪放，下身喜欢只穿一条短裤。身为改造人的弗兰奇，身体藏着各种兵器。弗兰奇本来是想制造出梦想之船，但“万里阳光号”完成后，想看到自己制造的船到达世界尽头。弗兰奇的实力不俗，但因为可乐槽的关系使用起来有诸多限制。和其他角色不同，弗兰奇要依靠可乐能量才能有效展开攻击，可乐能量越多攻击越高，需要在攻击过程中穿插特殊技2补充可乐才能保证他的输出，因此请尽早给他装备专用技能。



布鲁克

ブルック

生日：4月3日

常用招式		
名称	按键	其他
连续攻击	□□□□□	向前方进行连续攻击，范围很小
夜明歌・ク–・ドロア	□△□□	LV.5习得，最后的冲击波范围较广
眠り歌・フラン	□□△	让周围的敌人进入睡眠状态
夜明歌・ク–ドロア2	□□△□	在眠り歌・フラン后接续冲击波
战いの呗・アンガルド	R1	增强自身属性
葬送曲・マルシェ	R2	对睡眠状态下的敌人进行追击

草帽海贼团音乐家，原本是某国护卫队团长，后加入伦巴海贼团，50年前跟鲸鱼拉布约定在"双子峡"重逢。后来在魔幻三角地带遇到敌人并遭遇毒手，因黄泉果实的能力复活。从路飞口中得知伙伴拉布现在平安无事的消息，为了履行和拉布的约定加入草帽海贼团。

大部分玩家刚使用布鲁克的时候或许会觉得他很难使用，这是因为前期布鲁克的招式很少，只能使用特殊技1增加速度后以"革命舞曲・ボンナバン2"（△△△）作为主力攻击技。其实布鲁克和娜美的雷云、女帝的石化相似，都是需要通过特定手段才能有效制敌。当学会带有睡眠属性的攻击后布鲁克的输出能力将会大大提高，用带有睡眠属性的攻击让敌人睡着后，利用特殊技2"葬送曲・マルシェ"可以对睡着的敌人进行追击。

布鲁克的特殊技1能在一定时间内强化自身，不仅能提高攻击速度，不用按×键也能进入奔跑状态，还能加快出招速度，避免连招被敌人打断，在高难度下效果显著。



波特卡斯・D・艾斯

ポートガス・D・エース

生日：1月1日

路飞的义兄，海贼王哥尔・D・罗杰的儿子。现任白胡子海贼团第二队队长，实力超群，曾被邀请加入七武海。在和黑胡子的决斗中被黑胡子击败，之后被黑胡子当做筹码交予海军，被关押在海底大监狱。

艾斯是攻防皆可的角色，普通攻击有速度快，范围大的优势，能非常迅速而灵活地清兵，跟BOSS纠缠的时候也可以活用冲刺致晕。该角色最主要的特点在于所有招式的最后一下都能够通过延迟出招(蓄力)的方式增加威力，蓄力招式伤害是非常可观的，但也要注意在蓄力的时候看清周围形势，一旦发现有危险应及时用冲刺取消动作或是使用无双脱险，在战斗中尤其要注意会用岚脚偷袭的小队长。艾斯的无双1是冲击波类的火拳，在任何难度下都是清兵利器，而无双2是炎帝觉醒，在觉醒期间，所有招式都会跳过蓄力阶段，最后的终结攻击虽然范围大但触发时间较长，最好锁定目标后再发动。

之所以说艾斯攻防皆可是因为特殊技1"阳炎"是性能最好的防反技，不管是能力攻击还是体术攻击都能反击。成功命中敌人后还能对其造成大硬直，以便进行追击，这在高难度下对应BOSS是很有效的策略。

常用招式		
名称	按键	其他
连续攻击	□□□□□	LV.2习得，最常用的连续技
炎上网	△△□	产生火焰壁，碰触的敌人都会减少体力
神火不知火	□△□△	空中技，蓄力时要小心敌人的远距离攻击
阳炎	R1	防反技
火达磨	R2	抓住敌人使其爆炸

甚平

ジンベエ

生日：8月2日

常用招式		
名称	按键	其他
五千枚瓦正拳	□□□□□	对前方敌人进行连续攻击，最后一击威力巨大
海流一本背负い	△△△	拉起水流攻击敌人，范围广
瓦叩き割り	□□□□△	威力极大的招式，可惜发生速度较慢
鲛肌掌底	R1	防反技
震脚	R2	脚踏地面使周围的敌人浮空

王下七武海之一，鱼人海贼团船长。鲸鲨鱼人，特征是狂风般的眉毛和鬓角，身材肥大，下颚有两颗大牙齿，代表"太阳海贼团"的太阳标志位于胸口中央，经常穿着绣有花纹的浴衣。拥有可怕的怪力，擅长"鱼人空手道"和"鱼人柔术"，在海中可发挥最大力量。

甚平的攻击速度很慢，但攻击力奇高无比，招招都能夺人性命，在一定程度上也弥补了速度上的劣势。甚平的连招最后一下都拥有不俗的攻击力和范围，为了避免被敌人反击导致连招中断，在高难度下可以用故意远离对手放空枪的方式让最后一招命中目标。"海流一本背负い"（△△△）是甚平的主力清兵技能，由于出招慢的关系可以不用太过靠近目标出招，这样在发出招式的同时敌人也刚好来到甚平身边。

总的来说想用好甚平必须掌握好提前量，战斗时多用特殊技2"震脚"牵制敌人，然后再根据实际情况选择带入的连招，可以给他装备上容易使敌人进入眩晕状态的技能增加一击的威力。

世界政府公认的王下七武海中惟一的女性，九蛇海贼团船长，亚马逊・百合岛皇帝，人称"海贼女帝"。手下皆以"蛇姬大人"来称呼她，是女儿国全国国民憧憬和爱慕的对象，拥有着数百万人之中只有一人才有的"霸王色的霸气"，强大又高贵。

部分玩家觉得蛇姬是比较难使用的人物，主要因为她前期招式不多，而普通攻击的范围又小。其实普通攻击是石化后对付队长和BOSS的主要手段，为了弥补她普通攻击范围极小的缺点，范围攻击起手的招式具有出招快、范围广的优势。

蛇姬在本作中高难度下是非常好用的人物，主要因为她能够石化敌人，让其对应任何敌人都能得心应手。无双1"虏の矢"是限制BOSS身位的主要招式，在石化之后可以对BOSS使用高伤害的普通攻击进行追打。如果在进行第二次追击的时候对方想进行闪避或者反击，可以再使用一次无双1石化对手。无双2"芳香脚"是用连续的回旋踢直线攻击，能将前方大范围的敌人石化，当然攻击也不俗。

蛇姬的特殊技1"**わらわ、怖い…**"同样是防反技，不过只对肢体攻击有效，对付自然系果实能力者时要注意这点。特殊技2"**メロメロ**甘风"因起手比较慢，实用性并不是太好。由于蛇姬的主要攻击方式是将敌人石化，进而致晕进行高伤害的打击，所以"**鬼の血を引くこのおれを**"是必备的技能，此外也可以装备加速蓄无双槽的技能。

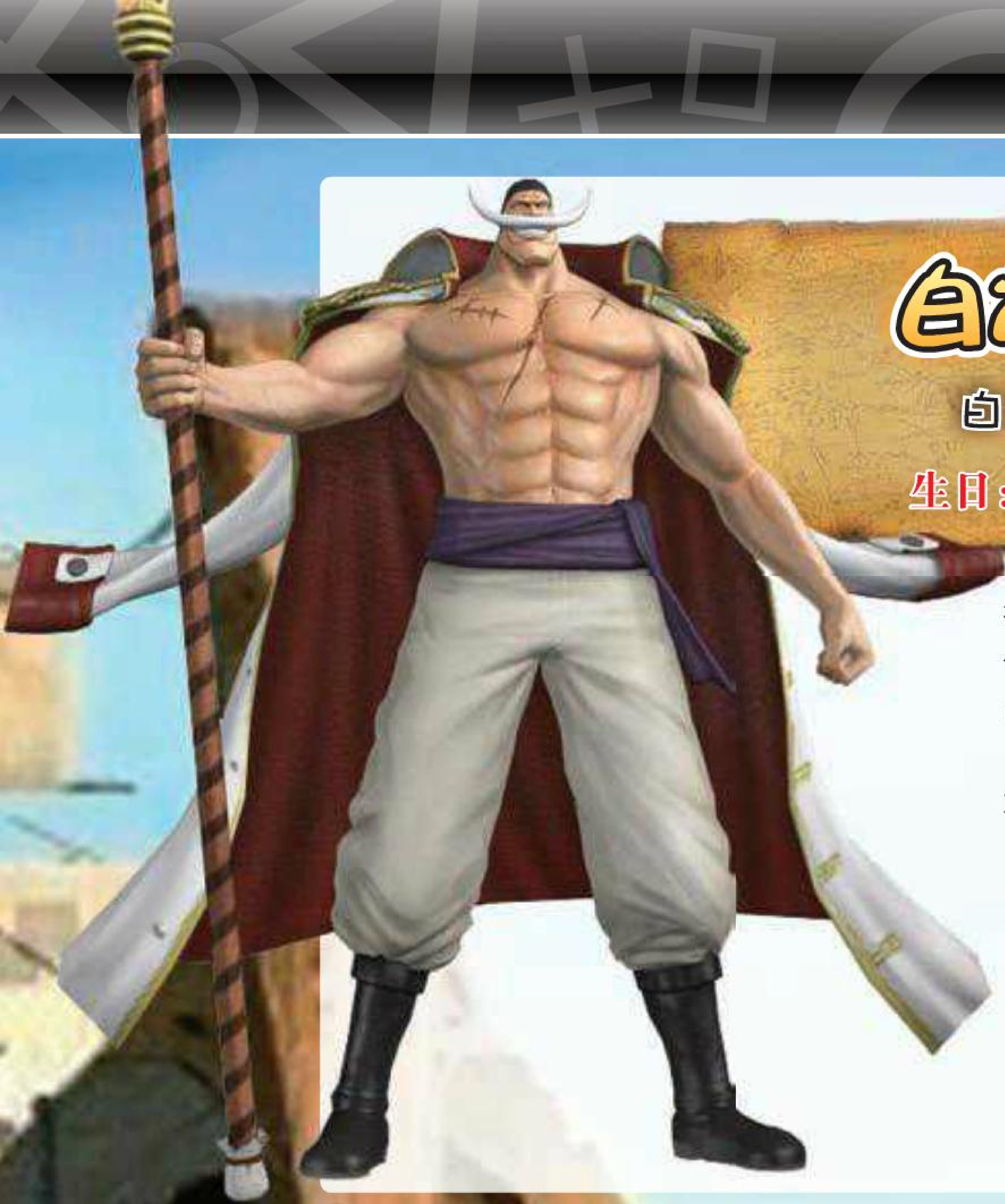
常用招式		
连续攻击	□□□□□	石化后追击用
蹴り上げ	□△△	LV5 习得，将敌人踢起后乘上萨罗梅将敌人踹飞
石化攻击	△△□	对前方敌人进行石化攻击
なぎ拂う2	△△△	使用萨罗梅对前方进行范围攻击，范围技
踏みつけ	△□□□	LV7 习得，踩踏敌人尽显女王风范，有爱人士不妨多用
石化矢1	□□□△	Lv20 习得，以萨罗梅为弓向敌人射出石化箭，后期主力技之一
石化矢2	□□□□△	同上
虏の矢	无双1	对前方射出心形箭，将敌人石化
芳香脚	无双2	使用回旋踢将前方大范围的敌人石化
わらわ、怖い…	R1	反击技，将敌人石化
メロメロ甘风	R2	将前方大量敌人石化



波雅・汉库克

ボア・ハンコック

生日：9月2日



本名爱德华·纽盖特，是当前世界上最强的海贼，实力极为强大，称霸新世界海洋的“四皇”之一。在他的海贼团中，他视手下为孩子，不容许任何成员被杀害。为了仁义不惜牺牲自己的生命，是个伟大、负责任的老爹，在与海军本部的顶上战争中牺牲。

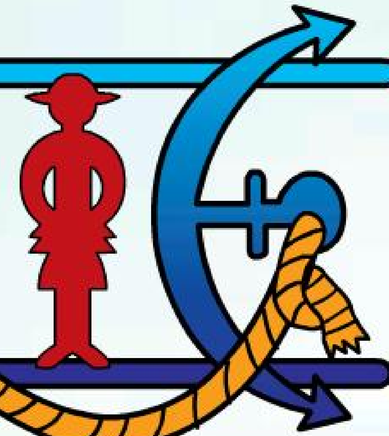
其他角色和白胡子的实力差距是巨大的，不用说其能力自然一流，虽然白胡子的动作也不快，但威力大、范围大，还不容易被敌方的攻击中断连招。剃ぎ拂い3（△△△）是白胡子最霸道的技能，范围极广，两套就能把敌人打入眩晕状态，平时用这招足以应付大部分场面。若有敌人近身可以用特殊技1“坏天”或特殊技2“霸王色の霸气”压制，然后再配以无双2秒杀敌人。注意特殊技2“霸王色の霸气”的发生速度快且能震晕敌人，在对付自然系能力者时可以用这招作为主力技。

值得一提的是白胡子的无双2“天地鸣动”，此招范围极广，运用得当甚至可以一击压制敌方据点，可以给白胡子装备上加快无双槽积蓄速度的技能。

常用招式		
名称	按键	其他
剃ぎ拂い3	△△△	注意冲击波的攻击力是最高的，尽量拉开距离使用
震拳	□△□□	将敌人聚集后用震震果实给予致命一击
坏天	R1	用震震果实向前方攻击，可通过蓄力增加攻击力，不过蓄力过猛会中断动作
霸王色の霸气	R2	使用霸气攻击敌人，虽然伤害低，但能有效压制对手



奖杯完全攻略



奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
51	37	12	1	1

白金路线

白金难度	2/10
白金所需时间	30小时以上
在线奖杯	1
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	连发手柄

由于有全硬币技能和10万击破数两个奖杯，导致《海贼无双》不可避免地成为一款以“刷刷刷”为主才能白金的游戏，不过比起需要至少60小时才能白金的《真·三国无双6》，本作还是比较厚道的，只要方法得当＋少许运气，花费30小时就能白金。当然，由于全硬币在很大程度上和人品有关，如果你RP不过关很有可能花费60小时还刷不到全硬币，当然这是极少数的例子。

下面为各位列出本作的白金步骤以供各位参考，不过事先提醒各位，如果按这样玩的话会失去不少原本的乐趣。如果你是一名《海贼王》FANS，推荐先按自己的玩法打通故事模式和角色剧本，然后再根据自己的实际情况补完剩下的奖杯，至于如何取舍就看各位了。开刷前建议购买一个DLC关卡，能大大提高刷硬币和击破数的效率，至少能为你节省10小时。

1. 由于刷硬币和难度无关，进入设置选择简单难度打通主线模式，期间完成BOSS战有关的QTE奖杯，这方面奖杯只要注意CP9的布鲁诺和海军大将青雉两人的奖杯即可，因为只有这两人的奖杯是需要将BOSS打晕后自己主动按出来的。如果在BOSS战中不小心按错QTE提示，建议直接自杀重来，因为是简单难度，即使重头开始也不会耗费太多时间。

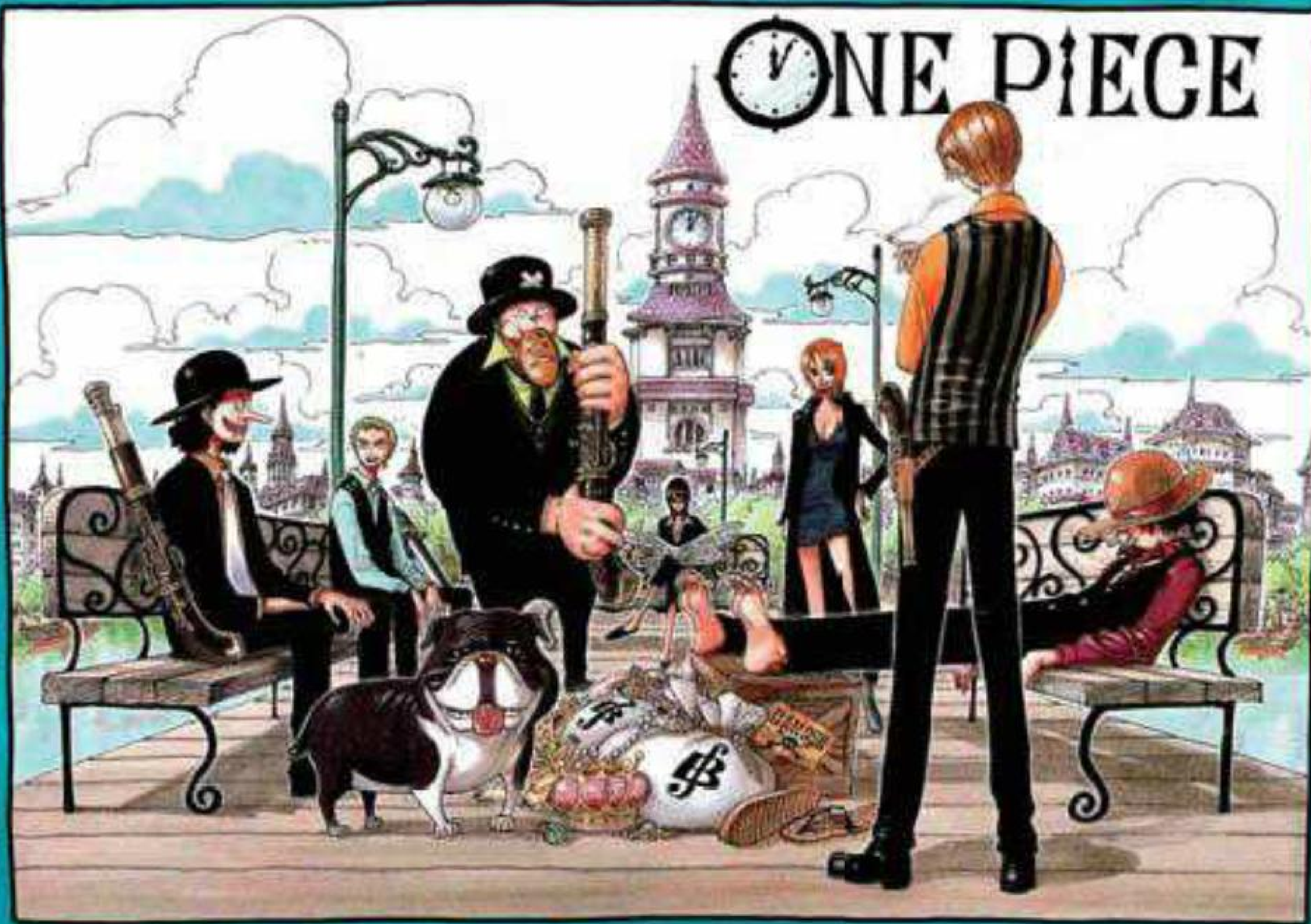
2. 通关后重打一次主线模式的最后一关，按原作方式发展剧情解锁奖杯爱してくれて　ありがとう，并将之前遗漏的BOSS战奖杯补齐。

3. 通关所有角色的AL剧本解锁全部硬币，其中乔巴、乌索普在前期的战斗力较低，单打独斗比较浪费时间，可以让2P使用强力角色带，或是直接上网联机寻求帮助。

4. 自己开房和三名不同的好友联机游戏，取得三枚网战硬币。网战硬币的取得方法为自己开房间邀请好友进行网战，在过关后就能获得一枚蓝色的网战硬币，网战硬币的效果和普通硬币一样，只不过刚获得的时候质量只有半星，需要不断和好友联机，当好友的友情度升级的时候可以选择更换硬币图案或是提升硬币的质量。

由于全硬币技能中有一个技能“一味の绊”需要使用到三枚网战硬币，想要白金必须和三名好友联机。如果实在找不到三名好友，也可以让和你联机的好友再注册两个PSN账户，再用这两个新的PSN账户和你联机游戏刷出剩下的硬币。

5. 到此全部准备工作就绪，剩下就差硬币相关奖杯和10万击破数的奖杯没有入手，推荐选用白胡子刷剩下的硬币和击破数，他的△△△能在极短时间内清场。没有购买DLC关卡的玩家可以联网游戏，用索隆剧本的第7关“シャボン舞う诸岛の冒险”刷击破数和硬币，等获得10万奖杯的时候如果没有取得全部硬币，可以改成ML模式第11话“海贼vs CP9”刷硬币（推荐使用连发手柄）；购入DLC关卡的话刷这几个奖杯就比较随意了，推荐“决战！1000人组手”这个关卡，在熟悉关卡的情况下7分钟内过关不成问题，如果解锁10万奖杯之后还未收到全部硬币，同样推荐使用连发手柄刷ML模式第11话。





世界の伟大な海の王だ！



白金

取得条件：获得初此以外的所有奖杯



冒险のにおいがするっ



铜杯

取得条件：完成最初的教学任务



仲间になってくれよ！



铜杯

取得条件：成功组合出一个硬币技能



"2年後"



铜杯

取得条件：成功完成路飞剧本的第0话"2年後"



ぶっ飞ばす！



铜杯

取得条件：成功将敌人打进眩晕状态



仲间ならいるさ‼



铜杯

取得条件：成功发动一次友情攻击



おれは一人だ 道をあけろ‼



铜杯

取得条件：在一关内杀敌数达到1000人

奖杯说明：在未购入DLC的情况下可以选择简单难度的路飞剧本第0话"2年後"或其他香波群岛关卡，故意不压制敌方据点刷兵，直到凑满1000人，注意战斗时要确保友军的状态，不要因为拖长战线而让他们死亡，最好隔一段时间存档一次。

如果已经购入DLC那就简单多了，其中"决战！1000人组手"过关就能解锁这个奖杯，其他几个DLC关卡要砍1000人也不是什么难事。



あ~まいった 力 入らねぇ



铜杯

取得条件：掉入海中10次

奖杯说明：在冒险关卡中故意QTE失败掉进海中10次就行，没任何难度。



わりぃ おれ死んだ



铜杯

取得条件：GAME OVER后接关一次



おせぇ



铜杯

取得条件：在和パシフィスタ（熊）的战斗中完成QTE攻击



つかまえた‼ 足！

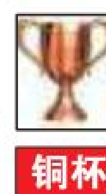


铜杯

取得条件：在和バギー（巴基）的战斗中完成QTE攻击



觉悟しろよ‼



铜杯

取得条件：在和クリーク（克里克）的战斗中完成QTE攻击



あいつの鼻へし折ってやる…！



铜杯

取得条件：在和アーロン（阿龙）的战斗中完成QTE攻击



お前は何もわかっちゃいねェ



铜杯

取得条件：在和クロコダイル（克洛克达尔）的战斗中完成QTE攻击



どけ お前エ‼



铜杯

取得条件：在和ブルーノ（布鲁诺）的战斗中完成QTE攻击

奖杯说明：布鲁诺并不会主动进入QTE环节，需要在最后一个阶段将其打入眩晕状态，可以使用火箭炮或△△△达到这个目的，为了不至于将他秒掉，建议在中等难度下进行游戏。



まいったなんて…言ってねェ



铜杯

取得条件：在和ルッチ（路奇）的战斗中完成QTE攻击



男一匹 选んだ死の道



铜杯

取得条件：在和青キジ（青雉）的战斗中完成QTE攻击

奖杯说明：青雉并不会主动进入QTE环节，需要在最后一个阶段将其打入眩晕状态，和布鲁诺不同，青雉进入最后阶段防御力会提高不少，完全不用担心我方的攻击会将其秒杀，推荐在简单难度下进行游戏。由于在战斗中他会时不时进入自然系状态，推荐在二档下使用火箭炮作为主要攻击手段。



次こそお前じゃァ"麦わら"



铜杯

取得条件：在和赤犬（赤犬）的战斗中完成QTE攻击



麦わらの一味



铜杯

取得条件：收齐路飞和其同伴的所有硬币



海军总战力



铜杯

取得条件：收齐海军相关人物的所有硬币



おれはお前を越えていく



铜杯

取得条件：收齐所有强敌的硬币



爱してくれて ありがとう



银杯

取得条件：按原作剧情的发展方式完成ML模式最后一关

奖杯说明：这个奖杯要求玩家按照原作剧情的发展方式完成ML模式最后一关"处刑台"，为了速度解决战斗，这里建议把游戏难度设为简单，再将白胡子和女帝的AL模式通关，这样能解锁两人的无双2，使战斗效率大幅提升。这里为大家列出洛克获得奖杯的详细步骤，虽然该步骤不是最简单的，但只要各位完全按照洛克所提供的方法进行，肯定能获得奖杯。

1. 控制路飞压制一开始的据点H。

2. 控制女帝干掉另外一个据点的PX-1，途中不要压制多余据点，一路直奔目的地使用无双2秒杀目标。

3. 控制女帝干掉战桃丸，同样不要理会多余据点，用无双速战速决。

4. 控制白胡子压制据点D。

5. 控制白胡子干掉黄猿，建议抓住黄猿的破绽，直接使用无双2结束战斗。

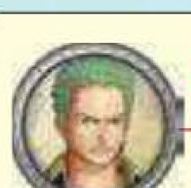
6. 控制路飞成功压制据点A。

7. 控制路飞干掉全部海兵队长，阻止赤犬的流星火山。

8. 控制路飞前往白胡子所在地干掉青雉，击倒青雉的时候我方据点不能超过四个。

9. 操控艾斯和赤犬战斗，如果换路飞上场的时候赤犬直接空血则代表满足条件，奖杯会在之后的存档界面中弹出。

可以看出这个奖杯失误的地方在于占据的据点数量，在战斗过程中尽量不要对敌方据点内的敌人出手，为了防止失误压制据点，控制女帝的时候尽量使用无双2秒杀敌将。如果无双能量不够，也可以用无双1定住目标，再接续□□□□□削减体力。最后路飞和青雉的战斗同样推荐使用二档+火箭炮的形式将青雉卡在角落里活活屈死，这样不仅可以快速干掉青雉，还能防止因为误伤杂兵而压制据点。



海贼狩りのゾロ



银杯

取得条件：通关索隆的AL剧本



泥棒猫 ナミ



银杯

取得条件：通关娜美的AL剧本

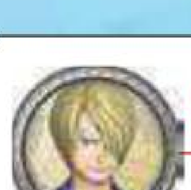


狙击の王様 そげキング



银杯

取得条件：通关乌索普的AL剧本



黒足のサンジ

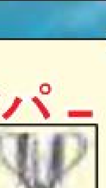


银杯

取得条件：通关山治的AL剧本

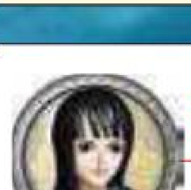


わたあめ大好きチョッパー

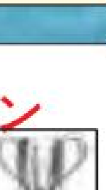


银杯

取得条件：通关乔巴的AL剧本



恶魔の子 ニコ・ロビン



银杯

取得条件：通关罗宾的AL剧本



铁人 フランキー



银杯

取得条件：通关弗兰奇的AL剧本



鼻呗のブルック

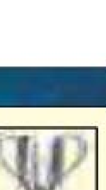


银杯

取得条件：通关布鲁克的AL剧本



火拳のエース



银杯

取得条件：通关艾斯的AL剧本



海贼女帝 ボア・ハンコック



银杯

取得条件：通关汉库克的AL剧本



海侠のジンベエ



银杯

取得条件：通关甚平的AL剧本

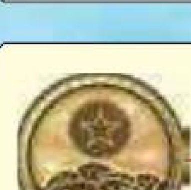


大海贼 白ひげ



银杯

取得条件：通关白胡子的AL剧本



逃げるぞ 黄金奪ってきた



金杯

取得条件：组合出全部硬币技能

奖杯说明：最让人崩溃的奖杯，大部分人品不好的朋友即使获得10万奖杯也不见得能拿到所有硬币。前面也说过，要想刷出全硬币必须依靠！号所奖励的额外硬币，除了尽可能使用无双击破敌人外，让自己的BEAT值维持在50以上也是必须要掌握的技巧。全硬币技能的组合方法各位可以查看本文最后的附录部分，下面为大家介绍几个适合刷硬币的关卡。

AL模式索隆7 シャボン舞う诸岛の冒险

在没有购入DLC关卡的前提下，本关是最适合在有人配合的情况下用来刷硬币的关卡，主要原因在于本关是分上下两路同时攻略的，如果你能找到一个志同道合的玩家一起刷硬币，分两路进攻会省去很多跑路的时间，在10分钟内过关并不是什么难事。

DLC关卡 决战！1000人组手

关卡一共分成5个区域，需要杀够200人才会开启通往下一区域的大门，玩家必须在限定时间内通过全部区域并打败BOSS巴基，如果觉得时间不够，可以走右边的路线击破海贼队长延长时间，全部击破的情况下可以延长4分钟。下面以攻击范围最大的白胡子为例，为大家讲解本关的基本刷法。

①开场后使用△△△清理杂兵，积蓄两条无双槽后马上使用无双2增加BEAT值，在之后的战斗中一旦蓄满两条无双就不要急着清理杂兵，可以等周围的杂兵聚集后使用无双2一击解决，还能顺便积累大量！号；

②第二个区域开始会增加盾牌兵，除了无双2外，使用△△□也能快速干掉他们；

③第三个区域会出现手持火箭炮的杂兵，此时不能像之前那样一直定点输出，尽量在打完一套△△△后就使用冲刺改变自身的站位。建议从这里开始不要贸然使用无双，如果不幸被敌人的攻击打出硬直，还能靠无双积累！号数量；

④从第四区域开始会出现手持炸弹的杂兵，这种杂兵非常麻烦，即使杀死他们也会被留在地上的炸弹所波及，建议使用△△□对付，最后发出的地震能把敌人震开。如果之前没有被打出太多次硬直，到这里的时候我们也差不多凑齐700个！号，凑齐之后就不用顾忌太多，用△△△配合无双速度杀敌吧。

DLC关卡 结成！东の海の海贼团

和“1000人组手”相比，本关的好处在于可以获得更多经验值，不过杀敌数方面就不如前者了，一般打败总大将黑胡子的时候击破数仅有700人，在战斗中需要尽量使用无双干掉敌将才能凑齐700！号。

①关卡目的是压制全部据点，不过因为敌将数量较多的关系，推荐使用攻击力高且无双范围广的角色应战，例如艾斯和白胡子，使用无双秒掉敌将能有效避免被敌人的攻击中断连击；

②开场后前往上方和MR.2、MR.3的所在区域，建议先不要理会他们，利用据点的杂兵积蓄无双槽，再用无双2秒掉两人；

③压制初始的两个据点后，下一个目标是左下角的沙鳄，由于他会进入自然系状态，最好在进入据点的同时按R3锁定他，靠近后立刻使用无双2将其秒杀；

④中间左边的据点比较特殊，在鹰眼出现前压制的话，在鹰眼出现后这里会重新变回敌方据点，如果此时！号数量没到350，可以利用这个据点积累一些！号，之后出现的鹰眼同样使用无双2秒杀；

⑤之后的战斗没有多少难点，和瓦尔波战斗的据点里有一个回复全部无双的酒桶，就算被中断连击也能利用无双2快速打满50BEAT；

⑥压制全部据点后敌方总大将黑胡子会在中间出现，同时地图上所有据点都会变成敌方据点，4名敌将也会重新登场，如果此时！号数量不足700，可以多杀点敌兵，等！号到达700再干掉黑胡子过关。

ML模式 第11话 海贼 vs CP9

本关是刷硬币效率最高的一关，主要理论是利用关卡的QTE积累足够的！号，如果有连发手柄的话只要按山治、索隆和路飞的最后一段QTE就能凑到700个！号，可以在2分钟内结束战斗。不过本关的缺点在于必须使用QTE积累！号数量，在没有连发手柄的情况下时间一长容易导致手臂抽筋，加上击破数只有100人左右，适合在获得10万人奖杯后用来专门刷硬币。

①为了确保路飞能在最后阶段秒掉路奇，在进入关卡前先用三组硬币提升路飞的攻击力。开场后马上使用冲刺接近加布拉，并使用R1进行压制，山治的R1性能非常优越，能活活屈死大部分敌人。注意将加布拉的体力打到最后一格的时候就不要攻击了，需要等他放完狼芭式后才能继续对其造成伤害，胜利后按完QTE就可以跳过动画进入第二场战斗；

②索隆的△△△范围很广，利用这招可以快速干掉杂兵。之后登场的卡库建议使用无双2对付，只要索隆的等级在20级上下，一招就能将他打入第二阶段。进入第二阶段后卡库会使用周断反击，趁他还在转圈的时候马上按R3解除锁定，并吃掉左边宝箱中的回复道具。等卡库攻击完毕后用无双1终结战斗，按完接下来的QTE就跳过动画吧；

③路飞对路奇的战斗比较特殊，在没有连发手柄的情况下需要将这场战斗的QTE全部按完，如果有连发手柄则只要按最后一段QTE。战斗开始后立刻进入二档，使用连发的火箭炮能很快将路奇打入第二阶段；

④第二阶段开始时路飞处于三档的副作用状态，不过没关系，靠近路奇后依然可以用□键进行连续攻击。等副作用消失后马上使用无双1将路奇打入第三阶段；

⑤进入第三阶段后不要急于攻击路奇，先将场地周围的回复道具吃掉，然后对路奇连续使用4次无双1，只要之前使用三组硬币提升路飞的攻击力，在简单难度下秒杀他完全没有问题，按完最后一段QTE后700个！号轻松入手。



麦わらの ルフィ



金杯

取得条件： 通关路飞的主线剧本



“10万vs.10”



金杯

取得条件： 累计击破数超过10万人

奖杯说明： 比较有意思的奖杯名，因为10万vs.10正好是漫画人鱼岛篇草帽海贼团VS新鱼人海贼团时的标题，不过这个奖杯内容可一点都不有趣，需要玩家在游戏中的击破数累计达到10万人。按ML模式和AL模式一场400人算，通关所有剧本击破数也仅有2万~3万人，如果没有购买DLC关卡，那么只能在AL模式中的索隆7关卡刷人数，同时这也是在不购买DLC关卡的情况下刷硬币和击破数最有效率的一关。

如果你舍得花钱购买DLC关卡，那么击破数方面相对来说要简单不少，其中“决战！1000人组手”这个DLC在10分钟内就能凑到1000击破数，算上之前ML模式和AL模式所积累的击破数，只要刷60～70场就能解锁奖杯。



附录

硬币技能

技能名	组合	效果
16点钟	ルフィ(路飞)、レイリー(雷利)、ジンベエ(甚平)	提升友情攻击的威力，同时无双槽积蓄速度上升
9人の海贼	麦わらの一味技能 ×3，也就是三组装备栏都装备草帽海贼团的成员	体力、攻击、防御全部上升2★，同时提升友情攻击的威力
CP9	任意三个CP9的成员	体力减少的时候提高防御力，回满体力的话效果消失
Dの意志	D、ロジャ－マ－ク(罗杰的旗帜)、ルフィ(路飞)	降低无双槽的积蓄速度，同时无双槽会自动回复
ROMANCE DAWN	シャンクスマ－ク(红发的旗帜)、ルフィ、麦わら帽子	提高无双攻击力
STAND UP	ルフィ(路飞)、ナミ(娜美)、ア－ロン(阿龙)	对枪兵的伤害提高，同时容易使敌人胆怯
ア－ロン一味	ナミ(娜美)、ア－ロン(阿龙)、はっちゃん(小八)	在敌人据点里攻击力提高
赤い男たち	赤犬、ゼフ(餐厅厨师)、バギ－(巴基)	每击破100人攻击力提高一个档次
アニキ	エ－ス(艾斯)、フランキ－(弗兰奇)、ジンベエ(甚平)	每吃5个回复道具，攻击力提高一个档次
あの旗打ちぬけ	ルフィ(路飞)、そげキング(狙击王)、世界政府	敌人的攻击不容易让我方胆怯，同时攻击附带火属性
伟大な海贼船	ゴ－イングメリ－号、サウザンドサニ－号、モビ－ディック号	体力、攻击、防御全部上升3★
一味の绊	使用三枚网战硬币组成	提高攻击力
一刻も早く	ルフィ(路飞)、ビビ(薇薇)、ゴ－イングメリ－号	可以一击打飞盾牌兵的盾，同时容易使敌人胆怯
一绪に归るぞ	ルフィ(路飞)、ウソップ(乌索普)、ルッチ(路奇)	每达成100BEAT时攻防能力提升一个档次，中断BEAT时效果消失
行つといでバカ息子…	ルフィ(路飞)、チョッパ－(乔巴)、Dr.くれは(朵丽儿)	用冲刺取消动作的无敌时间延长
受け继がれる遗志	ロジャ－マ－ク(罗杰的旗帜)、シャンクスマ－ク(红发的旗帜)、ルフィマ－ク・新(路飞新世界旗帜)	自己不会进入异常状态
ウソも方便	バギ－(巴基)、ウソップ(乌索普)、ジャブラ(巴布拉)	更容易入手质量好的硬币
海の仲间たち	任意三个帮助过路飞的角色旗帜，例如ビビマ－ク(薇薇的旗帜)、白ひげマ－ク(白胡子的旗帜)、ゼフマ－ク(餐厅厨师的旗帜)	容易令敌人胆怯
海の难敌たち	任意三个敌人的旗帜，バギ－マ－ク(巴基的旗帜)、黑ひげマ－ク(黑胡子的旗帜)、ア－ロンマ－ク(阿龙的旗帜)	容易令敌人眩晕
王下七武海	任意三个七武海成员	提高对浮空状态敌人的攻击力，同时无双积蓄速度变慢

硬币技能

技能名	组合	效果
王と呼ばれた男	レイリ－(雷利)、イワンコフ(人妖王)、そげキング(狙击王)	我方据点越多攻击力越高
オ－ナ－ズ	クロコダイル(沙鳄)、ブル－ノ(布鲁诺)、ゼフ(餐厅厨师)	每BEAT10人就会掉落回复道具,同时更容易积蓄无双能量
オカマ畑でまた会おう	Mr.2、マゼラン(监狱长)、电传虫	提高友情攻击的威力,同时容易令敌人眩晕
鬼の血を引くこのおれを	ルフィ(路飞)、エ－ス(艾斯)、ビブルカ－ド(生命卡)	敌人进入眩晕和异常状态的时间延长,同时攻击眩晕中的敌人会提升威力
重い…!	ルフィ(路飞)、ウソップ(乌索普)、ゴ－イングメリ－号	攻击处于远方的敌人时攻击力增加
海军科学部队	战桃丸、黄猿、パシフィスタ(熊)	容易积蓄无双,同时容易令敌人胆怯
海军大将	黄猿、青キジ、赤犬	提高无双攻击力,同时更容易积蓄无双
海贼王の船から	ロジャ－マ－ク(罗杰旗帜)、シャンクスマ－ク(红发旗帜)、バギ－(巴基)	使用友情攻击有一定几率秒杀杂兵
海贼船长	任意三个船长	提高友情攻击的威力
家族	ルフィ(路飞)、エ－ス(艾斯)、ガ－プ(卡普)	我方据点越多防御力越高
必ず归ると言ったのだから	ルフィ(路飞)、ブルック(布鲁克)、ルフィ手书きマ－ク	敌人处于异常状态的时间延长
ガレ－ラカンパニ－	ガレ－ラカンパニ－、ルッチ(路奇)、カク(卡库)	每达成100BEAT时防御力提升一个档次,中断BEAT时效果消失
キャプテンウソップ	ウソップ(乌索普)、银河パチンコ、冲击贝	我方据点越多攻击越高
兄弟の旗扬げ	ルフィマ－ク(路飞的旗帜)、エ－スマ－ク(艾斯的旗帜)、サボマ－ク(萨博的旗帜)	不会进入异常状态,同时容易让敌人胆怯
くそお世话になりました	ルフィ(路飞)、サンジ(山治)、ゼフ(餐厅厨师)	对处于浮空状态的敌人攻击力增加
クソ生意气な…	ルフィ(路飞)、白ひげ、モビ－ディック号	敌人的攻击难以令我方胆怯,同时容易让敌人胆怯
剑客たち	任意三个剑士	能获得更多的经验值
恋の狩人	サンジ(山治)、ナミ(娜美)、ロビン(罗宾)	每使用5个回复道具攻击力提升一个档次
この船の航海士は谁?	ナミ(娜美)、ログポ－ズ(指南针)、天候棒	每达成100BEAT时攻击力提升一个档次,中断BEAT时效果消失
再出发の岛	ルフィ(新世界)、ゾロ(新世界)、サンジ(新世界)	无双攻击有几率秒杀敌人,同时容易让敌人胆怯
三大势力	海军マ－ク(海军的旗帜)+白ひげマ－ク(白胡子的旗帜)+黑ひげマ－ク(黑胡子的旗帜)	不会进入异常状态,同时无双槽的积蓄速度变慢
三刀流	索隆的三把刀,索隆装备时部分招式会有变化	每干掉100个敌人,攻击力提升一个档次
死んで骨だけ	ブルック(布鲁克)、フィドル、ステッキ	更容易占据敌方据点
信念の象徴	ルフィ(路飞)、チョッパ－(乔巴)、チョッパ－マ－ク(乔巴的旗帜)	攻击附带火属性,同时容易令敌人胆怯
地狱の门番	マゼラン(监狱长)、ハンニャバル(副监狱长)、ミノタウロス(奶牛)	攻击处于眩晕状态下的敌人时攻击力增强,同时无双的积累速度变慢
ジャックポット・ルフィ	ルフィ(新世界)、ルフィ－マ－ク、ルフィマ－ク・新	路飞专用技能,蓄力到最大时有一定几率秒杀敌人
ジャックポット・ゾロ	ゾロ、ゾロマ－ク、ゾロマ－ク・新	索隆专用技能,无双有一定几率秒杀敌人
ジャックポット・ナミ	ナミ、ナミマ－ク、ナミマ－ク・新	娜美专用技能,雷云有一定几率秒杀敌人
ジャックポット・ウソップ	ウソップ、ウソップマ－ク、ウソップマ－ク・新	乌索普专用技能,特殊技1有一定几率秒杀敌人
ジャックポット・サンジ	サンジ、サンジマ－ク、サンジマ－ク・新	山治专用技能,特殊技2有一定几率秒杀敌人
ジャックポット・チョッパ－	チョッパ－、チョッパ－マ－ク、チョッパ－マ－ク・新	乔巴专用技能,无双有一定几率秒杀敌人
ジャックポット・ロビン	ロビン、ロビンマ－ク、ロビンマ－ク・新	罗宾专用技能,无双有一定几率秒杀敌人
ジャックポット・フランキ－	フランキ－、フランキ－マ－ク、フランキ－マ－ク・新	弗兰奇专用技能,减少可乐的消耗
ジャックポット・ブルック	ブルック、ブルックマ－ク、ブルックマ－ク・新	布鲁克专用技能,特殊技的效果延长
ジャックポット・エ－ス	エ－ス、エ－スマ－ク、サボマ－ク	艾斯专用技能,特殊技2有一定几率秒杀敌人
ジャックポット・ハンコック	ルフィマ－ク、ハンコックマ－ク、ハンコック	汉库克专用技能,无双有一定几率秒杀敌人
ジャックポット・ジンベエ	ジンベエ、タイヨウ、ア－ロンマ－ク	甚平专用技能,特殊技1在反击的时候有一定几率秒杀敌人
ジャックポット・白ひげ	白ひげ、白ひげマ－ク、マルコマ－ク	白胡子专用技能,特殊技1有一定几率秒杀敌人
正义の象徴	センゴク(战国)、スパンダム(CP9首领)、マゼラン(监狱长)	攻击远处敌人时攻击力上升,同时无双的积蓄速度变慢
背中の伤は剑士の耻	ルフィ(路飞)、ゾロ(索隆)、ミホ－ク(鹰眼)	蓄力所需时间减少
千の海を越える船	フランキ－(弗兰奇)、アイスバ－グ(水都市长)、サウザンドサニ－号	体力越低攻击力越高,体力回复后效果消失

硬币技能

技能名	组合	效果
绝对的正义	三组装备栏全部装备政府相关的技能,如海军大将、CP9、地狱的门番这三个技能	无双有一定几率秒杀敌人,但敌人的攻击容易使我方胆怯
狙击の岛から来た男	そげキング(狙击王)、冲击贝、パチンコカブト	在敌方据点里我方的攻击力提升
それぞれの正义	战桃丸、パシフィスタ和三大将中任意一个	体力越低攻击力越高,体力回复后效果消失
ゾオン	チョッパ－、ルッチ、カク	蓄力所需时间减少,但敌人的攻击容易使我方胆怯
タイヨウの海贼团	ジンベエ(甚平)、ア－ロン(阿龙)、はっちゃん(小八)	在敌方据点里我方的防御力提升
战いの终わり	ルフィ(路飞)、クロコダイル(沙鳄)、ビビ(薇薇)	容易占据敌人的据点,同时容易使敌人胆怯
大脱走	任意三个越狱组合,例如路飞+甚平+巴基	每击破100人,攻防能力提升一个档次
打倒麦わら!	バギ－、Mr.3、アルビダマ－ク(肥婆亚尔丽塔的旗帜)	友情攻击有一定几率秒杀敌人,但无双的积蓄速度变慢
长鼻	ウソップ(乌索普)、ア－ロン(阿龙)、カク(卡库)	每击破100人,防御力提升一个档次
なぜ战うの?	ルフィ(路飞)、ロビン(罗宾)、D	更容易打倒重甲兵,同时容易使敌人胆怯
何もなかった	ルフィ(路飞)、くま(真・熊)、ゾロ(索隆)	敌人的攻击不容易让我方胆怯,被敌人的攻击打飞BEAT也不会中断(仅限一次)
泪	ルフィ(路飞)、ナミ(娜美)、麦わら帽子	被敌人的攻击打飞BEAT也不会中断(仅限一次)
ニュ－カマ－ランドへようこそ	Mr.2、イワンコフ(人妖王)、イワンコフマ－ク(人妖王的旗帜)	每使用5个回复道具,攻防能力提升一个档次
霸王の气质	ルフィ(路飞)、白ひげ(白胡子)、レイリ－(雷利)	无双有一定几率秒杀敌人,但无双槽的积蓄速度会变慢
バスタ－コ－ル	スパンダム(CP9首领)、ロビン(罗宾)、青キジ	我方据点越多攻防能力越强
バナロ岛の决斗	エ－ス(艾斯)、白ひげ(白胡子)、ティ－チ(黑胡子)	在敌方据点里我方的攻防能力会得到提升
バロックワ－クス	クロコダイル(沙鳄)、Mr.2、Mr.3	BEAT值每超过100攻击力提升一个档次,BEAT中断的情况下效果消失
パラミシア	ルフィ(路飞)+ロビン(罗宾)+白ひげ(白胡子)	敌人处于眩晕和异常状态的时间延长,但敌人的攻击容易让我方胆怯
ビュ－ティフルレディ－	ナミ(娜美)、ビビ(薇薇)、ハンコック(汉库克)	回复道具的效果提升
昔の海を知るものたち	白ひげ(白胡子)、黄猿、ゼフ(餐厅厨师)	更容易对付重甲兵,同时无双槽的积蓄速度上升
麦わらの一味	草帽海贼团任意3人	体力、攻击力、防御力提升2★
麦わらの一味マ－ク	草帽海贼团任意3人的旗帜	体力、攻击力、防御力提升★
麦わらの一味マ－ク・新	草帽海贼团任意3人的新世界旗帜	友情攻击有一定几率秒杀敌人,同时容易让敌人胆怯
麦わら一味の航海	ルフィ(路飞)、ルフィマ－ク(路飞的旗帜)、ゴ－イングメリ－号	体力、攻击力、防御力提升★
麦わら一味の旗印	装备三组麦わらの一味マ－ク技能	体力、攻击力、防御力提升★,同时更容易得到高质量硬币
麦わら一味の旗印・新	装备三组麦わらの一味マ－ク・新技能	友情攻击有一定几率秒杀敌人,同时自身不会陷入异常状态
麦わら帽子の似合う男	ロジャ－マ－ク(罗杰的旗帜)、レイリ－(雷利)、麦わら帽子	必杀槽缓慢回复
无限地狱の住人	エ－ス(艾斯)、ジンベエ(甚平)、クロコダイル(沙鳄)	体力越少攻防越高,体力回复后效果消失
メガネマン	Mr.3、レイリ－(雷利)、センゴク(战国)	对枪兵和持火箭筒的杂兵伤害提升,同时更容易积蓄无双槽
もう一度仲间と呼んでくれますか?	ルフィ(路飞)、ビビ(薇薇)、仲间のしるし(手上的友情标志)	友情攻击的威力提升,同时容易让敌人胆怯
燃え盛る炎	赤犬、サンジ(山治)、エ－ス(艾斯)	攻击附带火属性,同时更容易积蓄无双槽
モンキ－ズ	ルフィ(路飞)、黄猿、ガ－プ(卡普)	占据的据点越多无双槽的积蓄速度越快
野生の力	チョッパ－(乔巴)、ラパ－ン(雪兔)、サロメ(女帝的蛇)	每实用5次回复道具,防御力提升一个档次
雪国生まれ	チョッパ－(乔巴)、ワポル(瓦波尔)、ラパ－ン(雪兔)	能一击打破盾牌兵的盾,同时更容易积蓄无双槽
梦の船	ルフィ(路飞)、フランキ－(弗兰奇)、サウザンドサニ－号	更容易积蓄无双槽
世界会议	ワポル(瓦波尔)、ビビ(薇薇)、世界政府	BEAT每超过10次掉落回复道具,同时回复道具的效果上升
レベル「东の海」	バギ－(巴基)、クリ－ク(克里克)、ア－ロン(阿龙)	BEAT每超过10次掉落回复道具
ロギア	クロコダイル(沙鳄)、青キジ、ティ－チ(黑胡子)	冲刺取消动作的无敌时间延长,但敌人的攻击容易让我方胆怯
私も一绪に连れてって!	ルフィ(路飞)、ロビン(罗宾)、世界政府	攻击眩晕状态的敌人能造成更大伤害

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

文 金馆长 美编 anubis

二进制领域		SEGA	动作射击
PS3	バイナリ－ド メイン		日版
	2012年2月16日	1～10人	7990日元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

深入地玩下去会发现这款游戏的很多不足之处，不过算是今年日厂游戏中最令我满意的一个了，不说别的，那个射击手感和关卡设计，即使放到欧美那边也不显得落后。缺点总体来说还是缺一点大气，表演场面魄力不足，其实这个问题在日厂游戏中已经体现得很明显了，不是“大”的东西就一定有魄力，本作的BOSS体型可谓巨大，不过气势上还不如《战争机器》里真人大小的兰姆将军。但是这至少是一个正确的方向，个人认为，日厂需要每年有至少十个《二进制领域》。



大事年表

バイナリー・ドメイン BINARY DOMAIN

年代	事件
2000年	天田洋二诞生
2012年	由于温室效应导致海面升高，纽约、东京等城市被淹没，人类经济经历了一个大倒退时期，大量难民的出现让政府疲于应对
2020年	为了应付繁重劳动而使用机器人的声音开始出现，作业用机器人产业蓬勃发展
2030年	AMADA社成立
2033年	因为国土面积进一步减少，日本境内出现了严重的恐慌情绪，居住地离海洋较近地区以及内陆地区出现了巨大的贫富差距。这时候，标榜“恢复国家秩序”的政治势力NEW ORDERS开始出现，他们主要的主张是：应对海面上升重新建立国家秩序、使用机器人进行经济再生。AMADA社利用强大的经济实力支持NEW ORDERS（包括提供武器支援）。两者开始结合
2034年	为了减轻海面上升造成的影响，NEW ORDERS开始建立上层都市，居住在上层都市的人们不安情绪烟消云散。同时，这种对下层都市形同抛弃的行为也导致下层都市出现了进行反政府活动的抵抗组织。同年，NEW ORDERS开始建立“为了恢复秩序”的武装部队
2035年	商业间谍盗取了AMADA社机器人的的OS（控制系统）
2038年	美国的贝尔肯公司生产的机器人及其“独立设计的”OS迅速占据了大半市场
2039年	AMADA社向国际法庭控告贝尔肯公司盗取商业机密，但是败诉，该社创办人天田洋二从公众视线中消失。
2040年	新日内瓦公约签订，根据该公约21条，机器人不能和人类过分相似，也不能拥有独立AI。同时，由签约国成立的IRTA（国际机器人技术机构）成立，旨在监督新日内瓦公约是否被违反，对于违反公约的组织或个人IRTA有权进行军事打击
2047年	丹・马歇尔出生于美国
2080年	美国贝尔肯公司闯进一名男子，对贝尔肯公司发动了袭击，事后证明该男子为仿生机器人，在对社会各界进行广泛的秘密调查后，美国国防部惊讶地发现这种仿生机器人已经渗透到了国家的各个领域，和贝尔肯公司沟通之后发现仿生机器人的制作方为AMADA社，这种明公然违反新日内瓦公约的行为使得IRTA决定秘密调查AMADA社。

角色介绍

バイナリー・ドメイン BINARY DOMAIN



丹

日语声优：山寺宏一（《如龙》系列”中秋山骏的声优）
本名：丹・马歇尔
年龄：33 岁（日式游戏难得的大叔级主角）
国籍：美国

出生于一个平凡的美国家庭，父亲酗酒，母亲撑起了整个家庭，在小的时候丹在一次父亲的习惯性酗酒后打坏了家里的机器人，这也让他对机器人产生了一种奇怪的感情。

由于家境贫寒，他十八岁的时候报名加入美国陆军，由于从小生活在逆境，丹很擅长在艰苦的环境下作战，作为特殊部队的成员，他完成了很多不可能的任务，在美军内部他被称为“生存者”（surviver）。

被IRTA邀请加入特殊部队“RUST CREW”，之后从美军退役。

在 IRTA 期间继续完成了很多不可能的任务（比如潜入他国盗取情报等等），在 IRTA 内部，生存者的名声渐渐传播开来。

目前加入 RUST CREW4 年，军衔为中士。

作为主角拥有最平均的基本性能，而且拥有最多的纳米机械可供选择，由于全程我们只能控制这一名角色，最好提高他的 HP 和防御力以提高生存能力。



BIG BO

日语声优：岩崎征实（《如龙》系列”中乡田龙司的声优）
本名：罗伊・博阿滕
年龄：36 岁
国籍：美国

如果大家看见这位大叔想起《战争机器》中的柯尔的话，我一点都不感觉到意外……

出生于马萨诸塞州，年幼时家中的收入来源主要是靠父亲在机器人工厂中打工，日子过得很是窘迫。

不爱学习但是很爱打橄榄球（橄榄球哦），之后和丹一样，在 18 岁报名加入美国陆军，在美国陆军期间他表现得很强势，但是面对小动物和孩子的时候却非常和蔼。这让他在男性中很有人气但是没有女人缘。

和丹同时来到 RUST CREW，军衔也是中士。

拥有最高级别的体力，如果再加以强化防御力和 HP 的话更能让他成为前线的堡垒，另外可以强化一下他的近身攻击力，可以让他有更广阔的发挥空间。特技是丢出诱饵手雷。





查理

日语声优：桐本琢也（《如龙 3》中伊达真那个小跟班的声优）
本名：查尔斯・格里高利
年龄：40 岁
国籍：英国

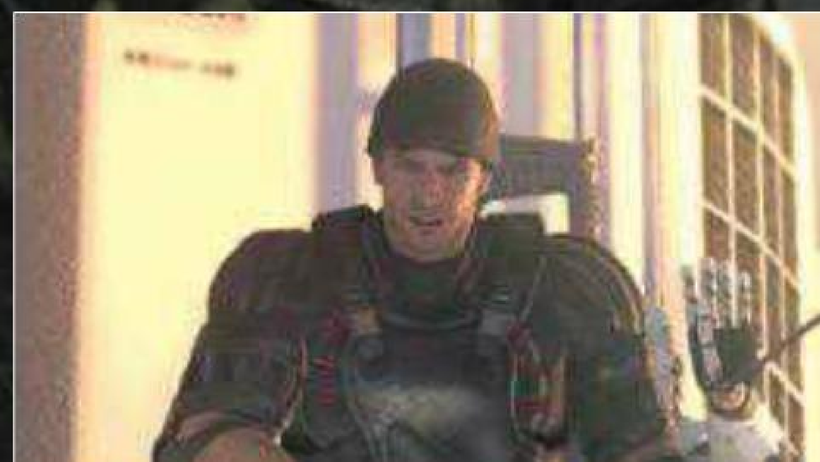
本次作战任务的前线指挥官。

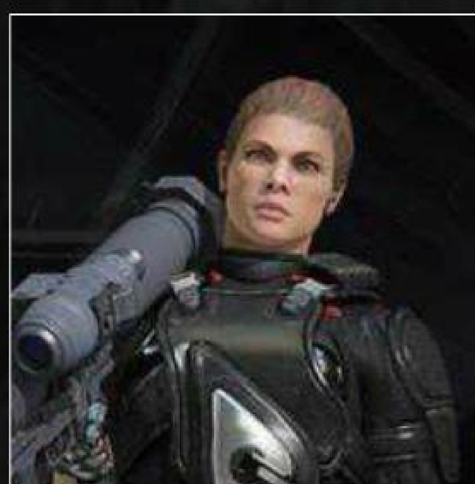
毕业于皇家士官学校，之后加入 MI6（英国的情报机构军情六处，简写做 SIS），在亚洲地区潜伏将近十年从事各种隐秘工作。三十五岁左右的时候负伤退役，被元同僚蕾切尔邀请加入 IRTA。

有点神经质，但是战斗经验十分丰富，性格十分严谨。

HP 比较低，不过他利用掩体的意识比较强，经常可以和我们进行战术配合（比如夹击）。特技是丢出三颗手雷。可以让他装备回避性能提升的纳米机械。







蕾切尔

日语声优：皆川纯子
本名：蕾切尔・唐曾特
年龄：28 岁
国籍：英国

原来和查理一样隶属于军情六处。

小时候就表现除了良好的头脑和出众的身体素质。IRTA 也因此对她发出了邀请。

原来在军情六处和查理有很多次共同作战的经历，不过和查理倾向于谨慎的作战风格不同，她喜欢使用爆炸物进行突击作战。

加入 IRTA 同样是 4 年。

和 BIG BO 一样喜欢在前线战斗，她装备的霰弹枪也保证了她不可能离敌人太远，不过她的 HP 和防御力只能算一般，如果想让她突前的话需要强化，她的特技是火箭筒，在面对炮台等等强力敌人的时候用途显著。





菲

日语声优：久川绫（《如龙 见参》中的花魁吉野太夫的声优）
本名：李菲
年龄：26 岁
国籍：中国

父亲是军队高层，大学毕业后进入机器人部队指挥学院深造。之后经过不断转任，最后加入了对机器人战术部队。

性格冷静沉着，严格执行命令，是个标准的军人。由于现场指挥能力出色，在军队内部暂露头角。

加入 LUSR CREW 是因为军队上层的命令，她虽然只加入了半年，但是军衔已经到了中尉。

标准的狙击手，发挥作用也是在后排。专用纳米机械中的狙击精度提高系对她来说是必备的（和武器能力中的命中精度无关）。特技是用电磁手雷让敌人互相残杀。体力低防御力差，高难度下最好强化一下生存能力应付 BOSS 战。





CAIN

日语声优： 川裕彦（《如龙 4》中中华餐馆的老板）
国籍：法国 CN-7 型战斗机器人

特务作战专用战斗机器人。

搭载了贝尔肯公司最先进的人工智能单元，不仅擅长一般战斗，还能对敌人的机动兵器进行黑客工作。虽然只是一个机器人，但是先进的 AI 赋予了它类似于感情的东西。但是仍然很不擅长察言观色（具体表现参见 4–4）。

派它来的目的是因为它是由贝尔肯公司制造的，不受 AMADA 社 AI 系统的控制，因为在官方资料中贝尔肯的 AI 是“完全独立开发的”，这也导致了一些不可预计的后果。

拥有最高级别的防御力，不过武器不太给力，所以它的作战倾向于对表现活跃的敌人进行骚扰。



菲利普少校

日语声优：远藤宪一（《如龙 4》中警视厅一课刑警杉内顺次的声优）
年龄：50 岁
国籍：美国

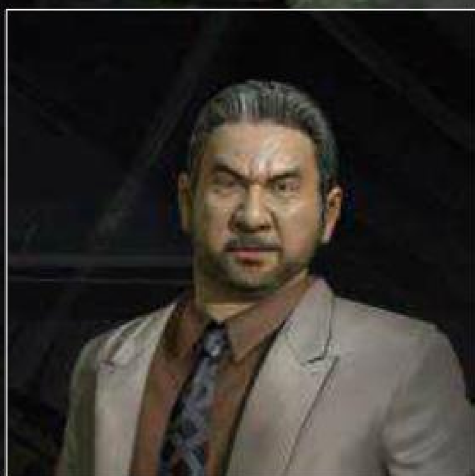
原美国海军陆战队指挥官，被 RUST CREW 雇佣成为作战科的要员。

现在的身份是 RUST CREW 多国部队的协同指挥官，另外由于他出身于强大的美国，无论军事上还是政治上都是 IRTA 不可多得的人才。

战斗指挥风格不近人情，任何感情上的事情都无法动摇他的战术，无论做出什么样的牺牲，只要能完成任务，他在所不惜，因此 IRTA 的普通士兵对他颇有微词，但是不能否认他的战术是最有效的。

本次的作战中他依然担任远程指挥的职务。

他加入 IRTA 已经 7 年，军衔是少校。



三船

日语声优：松方弘树（《如龙 见参》中给予主人公“桐生一马之介”名字的谜之僧人的名字）
年龄：55 岁
国籍：日本

控制涉谷地下街的黑道头目。

黑市、色情、向抵抗组织销售武器这些违法行为都是他的收入来源。也是涉谷地下街唯一能过奢华生活的人。

如果你给他钱，他什么都会做，RUST CREW 有求于他的原因是他有办法潜入上层都市，当然他要收取一笔可观的报酬。



YUKI

日语声优：武井
年龄：15 岁
国籍：日本

活跃在涉谷地下街的少年团成员，个性活泼，很受三船的喜爱，因此成为了少年团的头领。

也因为这个原因，她 15 岁就成为了内务省榜上有名的危险分子。少年团的主要任务是搬运违禁品，有时也作为三船的代表在一些场合出现，和丹他们接触就是这个原因。





黑泽

日语声优：北村一辉（电影版《如龙》中桐生一马的扮演者）
年龄：35 岁
国籍：日本

内务省警察厅的前线指挥官。在抵抗组织中“声名显赫”，因为他有着灵敏的嗅觉，经常能发现抵抗组织的行踪，抵抗组织称他为“狗”。

他率领大批机器人部队追缴丹，接下这个任务是因为他觉得可以利用丹他们接近很长时间以来都不能一网打尽的抵抗组织。

他有个不为人知的爱好，就是在执勤的过程中吃杯面……





天田

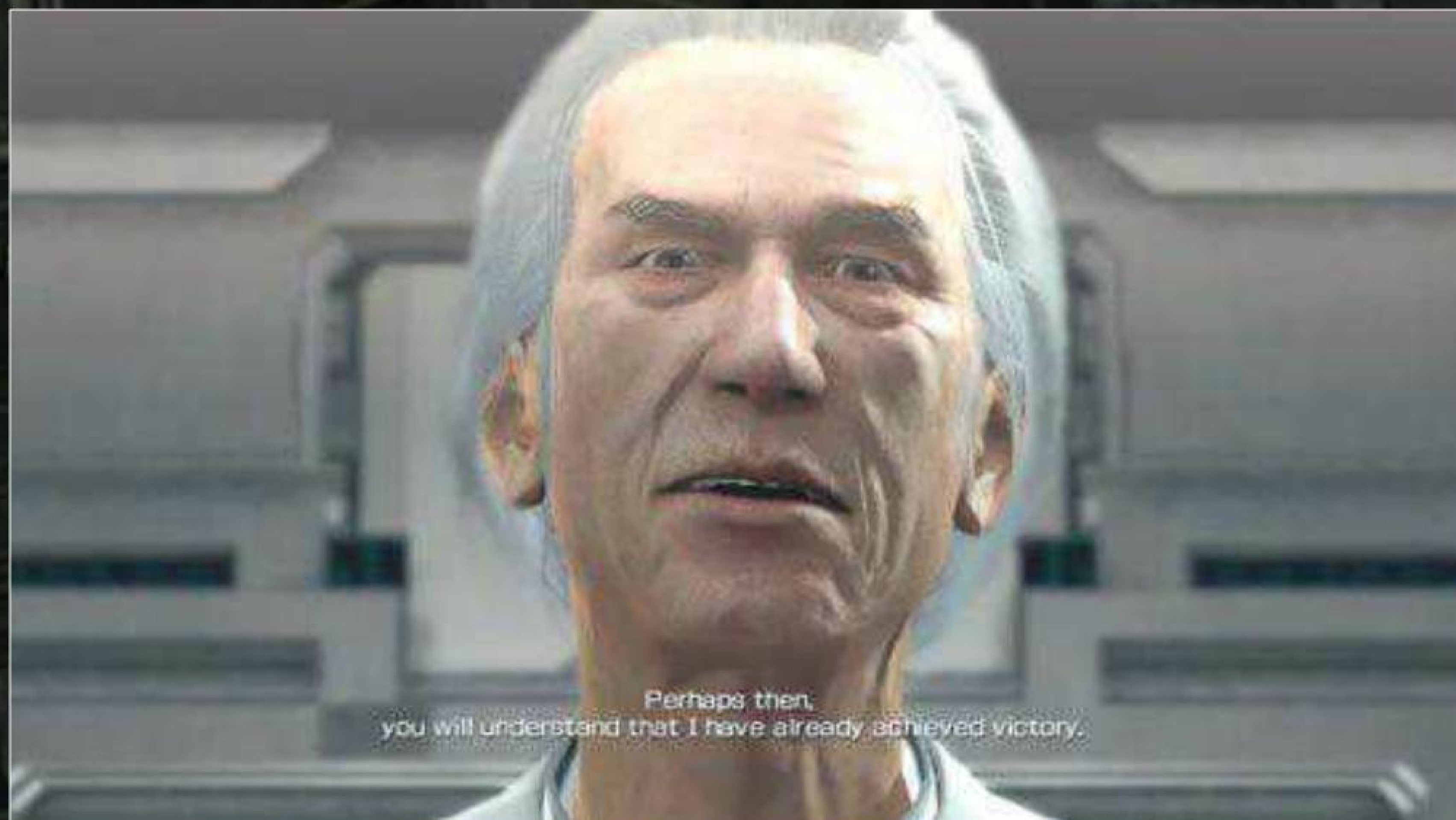
日语声优：竹中直人（《如龙 见参》中的丸目长惠）
年龄：？
国籍：日本

日本的著名机器人工厂 AMADA 社的创始人兼第一任社长。

年轻的时候就能制作出搭载先进人工智能的机器人，为了得到资金，他和新派政治势力 NEW ORDERS 合作，负责为建设上层都市的工作提供机器人劳动力，因此获得了大量的财富以及广泛的知名度。

他的人生转折点出现在 2039 年，起诉美国贝尔肯公司盗取商业机密，但是败诉，AMADA 社失去了机器人产业内霸主的地位。天田本人也从公众视线中消失。

2080 年发生的贝尔肯公司被仿生机器人袭击的事件让 IRTA 重新关注了天田，并派出部队对 AMADA 社进行侦察。



系统

バイナリ－ドメイン
BINARY DOMAIN

PS3	用途
左摇杆	移动
右摇杆	视角操作
方向键	切换武器
L1	瞄准
R1	射击
L2	开启命令菜单/应答
R2	装填弹药/冲击波攻击
□	格斗攻击
△	注视
×	翻滚/贴掩体/冲刺（长按）
○	调查/捡取
START	开启菜单





战斗系统

基本战斗系统及高难度战斗心得

本作和它模仿的对象《战争机器》系列"在操作和基本系统方面几乎毫无差别，可以说玩过动作射击游戏的玩家都能轻松上手。由于本作敌人都是机器人，所以在耐打程度方面毫不逊于那些塞拉星上皮糙肉厚的兽人，我们在战斗中还是要注意利用好掩体。即使在普通难度下，站在敌人面前跟它们对射也是很不明智的，本作挨打造成的准星浮动非常大，所以尽量在保护好自己的情况下攻击敌人，这里提醒大家，掩体并不是万能的，蹲在掩体后面一动不动都很有可能被敌人打到，而敌人更是聪明到借助火力掩护绕过掩体攻击，所以玩家的射击应该以点射为主，探头打两枪就争取有所收获。

由于本作的敌人都是机器人，在机器人的装甲被打掉之前它们本体的HP是不会降低的，只有攻击金属部分才能伤害到他们。所以攻击的时候最好瞄准同一个部位不断打击，因为你就算剥掉它全身的所有装甲，只要不攻击金属部分，它也是死不掉的。

游戏中，每个角色都有一个主武器和一件副武器，同伴的副武器固定，只有我们手动操控的主角丹（Dan）可以更换副武器，副武器种类比较多，但是基本类型就那么几种：冲锋枪、重机枪、狙击枪、火箭炮等等，在高难度游戏的时候，由于敌人耐久度很高，主武器经常面临弹药紧缺的情况，所以经常保持手里有一个弹药充足的副武器是比较重要的。在杂兵战的时候，狙击枪和几种连射式武器的表现比较好。但是在面对大型杂兵或者密集敌人的时候，火箭筒有不错的发挥，但是火箭筒弹药有限，而且不能通过捡拾散落在战场中的弹药箱来补充弹药，所以一定不要浪费，火箭筒在使用的时候一定不要顶着敌人火力瞄准，否则很容易因为准星浮动而打飞。

主角的主武器SOWSAR-17SB突击步枪有一项特殊的功能：长按R2键发射冲击波（Shock Burst/ショックバースト），冲击波可以说是游戏中"保险"性质的攻击方式，这招的威力虽然并不非常高（至少没有到寸草不生的程度），但是只要敌人被这招命中，肯定会进入很长时间不能行动的状态，小体型的敌人会被打飞，持盾的敌人会踉跄（升级过后能直接破盾），能穿过敌人身体打击后面的敌人，而大体型的敌人会被打成瘫痪状态，没有一种敌人可以幸免，哪怕是最终BOSS也会在中枪之后躺倒在地。而且这招范围比你看到光球的范围要略大一些，





看准大致方向打出去就可以命中，然后怎么追击，悉听尊便。不过这么强的武器当然限制也很多，首先是需要蓄力，这个蓄力时间还算比较长，顶着敌人密集的火力瞄准蓄力的话很容易还没开枪就被打倒。这里提供两种安全的方法：第一种是蹲在掩体后面直接按住R2键蓄力，因为冲击波范围大，盲射对准头没什么影响，不过还是有可能会被敌人打到；另外一种是先随便打出几颗子弹，然后按住蓄力，换完子弹蓄力过程也结束了，可以直接打出去，在这个过程中我们几乎没有被打到的机会。不过这里要提醒大家，蓄力结束后一段时间冲击波会自动发射。冲击波的另一个局限性在于要使用的话必须消耗画面右上方那条蓝色的冲击槽，冲击槽可以通过两种方式回复：第一种是通过踩在电力井上回复，电力井并不多见，一旦见到电力井就要尽可能将冲击槽蓄满。另一种方式是通过拾取敌人掉落的电池回复，敌人被打死后有一定概率会掉下闪着蓝红色光芒的电池，接触就可以捡起来，小型电池回复半格冲击槽，而大型电池可以直接回复一格，大型电池可以在商店中买到，相当便宜。蓄力槽上限可以通过枪械升级提升。在一些困难的战斗前最好先蓄满冲击槽。

格斗攻击在本作中还算比较实用，因为攻击速度比较快，和敌人互殴的话我们出两下敌人才能出一下，准星追准敌人腿部进行格斗的话很容易打折它们的腿。面对倒地敌人发动格斗攻击破坏部位的概率也很高。对付倒地的敌人的时候，看着它们使用格斗攻击会变为特殊的攻击方式。

如果承受过多攻击，人物会进入重伤状态，具体表现为只能在地上匍匐前进，主角重伤的时候只能使用手枪，重伤状态再承受一定攻击就会直接死亡（表现为画面不断变白）。重伤可以通过使用药包来回复，可以自己用也可以呼叫队友来救你，使用药包的过程中完全无敌（队友救你的话两个人都是无敌的），但是打完药的瞬间无敌时间就没有了，也就是起身的时候是非常危险的。所以最好爬到安全的地方再自救，敌人对于已经倒地的我方角色是不会主动攻击的。药包可以通过购买或者拾取的方式获得，在比较困难的战斗中请一定要设法随时保证身上有一个以上的药包。

本作的各种硬直都大得惊人，比如高处跳下、受到震动性的攻击等等，在高难度下这是非常致命的，很可能对方一个重攻击把你打成硬直状态然后随便给一下你就重伤了。所以BOSS战中千万不要试图在对方有行动能力的时候接近对方。

人物能力与纳米机械装备

虽然看不到，但是本作人物是有生命值、防御力、近身攻击力等等数值的，而且每个人的初始能力都不相同，比如美国大兵BIG BO的HP值高于其他队友，而罩了一层铁皮的机械人Cain的防御力比较高等等，当然，本作并没有直接升级人物基本能力的方法，只能通过装备一种叫做纳米机械的道具来提升。

装备纳米机械的方法是进入主菜单中的STATUS选项后按△键进入装备界面，我们需要在一个长3格宽2格的面板上装备形状不同的纳米机械。纳米机械的功能除了提升人物基本能力之外，还有一些其他用途，比



如携带药包的数量以及提升自动回复速度等等。纳米机械获得途径主要有两种：在商店中买到或者在街上捡到。纳米机械有等级之分，高级的纳米机械占用位置少，效果强力，可以说在最高难度下装备纳米机械得当可以把最高难度降低到困难难度的水平。

部位破坏与弱点系统

机器人有不同的部位，打坏部位不仅可以获得额外的奖金，还能对敌人的行动造成影响。当然造成影响需要打爆这个部位但是敌人未死。

头部：破坏头部的话机器人会帮助我方打敌人，而这时候所有敌人的火力会聚集在这个没头的家伙身上，也就是还可以帮我们吸引火力。另外如果只剩下两个头部被打掉的机器人，他们会互殴致死，很可能两个一块爆炸，我们可以帮助其中一个打另一个，给我们留下一个火力点。在高难度情况下很少有机会让你有充足的时间瞄准头部，瞄准胸部不断射击的话被敌人命中造成枪口上抬倒是很有可能爆头。被爆头的机器人在一段时间后会自爆。几乎所有的敌人都可以被爆头，连那种大型黑色持有重武器的机器人也可能被爆头，只是难度极高。

胸部：破坏胸部可以导致敌人行动混乱，冲上来和我们格斗，同时防御力略有降低。

臂部：会落下武器，这时候敌人可能会更换武器也可能上来格斗，对于那种装备冲锋枪的普通敌人来说，只有打断胳膊可以让我们获得它们的武器，否则会随着它们爆炸掉。

腿部：可以让敌人瘫倒在地，硬直超大，在最高难度的遭遇战中最好先瞄准敌人的腿，目标大，而且打断之后敌人会倒地不起很长时间，瞬间减少很多火力点。过一会儿之后这些断腿的敌人会冲上来肉搏，近身可能被它们抓住脚，抓住脚之后会自动更换手枪，连射打死它们即可。不过注意在这段时间人物是没有无敌的，被乱枪打死也是很有可能的。

而一些 BOSS 级别的敌人有弱点的设定，一般都是它们身上闪着红蓝色光芒的部位，打上之后冒黄色火星。命中弱点伤害会提高，BOSS 战中非常管用。不过 BOSS 一般都不会让你轻易打中弱点，这时候可能需要冲击波的帮助。



其他心得技巧

1. 本作可以再换弹药的时候跑，可以跑的时候换弹药，但是最脑残的是换弹药的过程中不能换枪，注意这一点。

2. 低难度的时候捡起敌人掉落的重型武器（比如重机枪）可以横扫敌人，一直到 HARD 难度都比较有用，但是最高难度用重机枪就等于送死，因为你简直是一个最好的固定靶子，当然最终 BOSS 战中重型武器还是有很大用处的。



商店与武器升级

游戏中可以找到很多看上去像洗衣机的自助商店，调查商店后里面有两个选项：购物（SHOPPING）和升级（UPGRADE）。

购物就是购买各种补给品。包括各种武器的弹药、药包、电池、副武器以及纳米机械。由于商店随时可以启动，所以如果发现战场中有商店，那么这场战斗就会简单很多，我们可以随时获得补给，虽然打着打着去购物看起来有点怪异……大部分 BOSS 战和比较困难的战斗场景都有商店。关键时刻不要吝惜钱财。不过不一定所有的商店都出售固定的补给品，流程中该省还是要省。

既然有商店，那么就一定会有货币，本作的货币被称为 CR，主要通过击毁敌人获得，打破敌人的部位、肉搏攻击打死敌人可以获得 CR 加成。



交流系统

本作的交流系统和好感度系统还是比较有意思的，交流得当不仅能提高好感度，从中我们也可以了解到一些角色的个性和经历，同时好感度高低也能决定一部分剧情的走向。

交流



本作可以使用语音和 NPC 队友进行交流，不过声音识别系统不是很尽如人意，体验一下就可以了。如果想获得更好的效果还是手动选择选项进行交流比较好。

按下 L2 键可以打开交流菜单给队友下命令，在最高难度下除了○键的命令队友开火以及△键的命令队友掩护有点实用性之外，另两项几乎没什么用。

而在有的时候，队友会主动跟你攀谈，画面上会出现按键的标志，按下后就可以进行选择，一般来讲选择赞同队友的意见（大部分情况下是按 × 键的选项）就可以提升该队友的好感度，在还未进行选择的时候走远会强制中断对话，同时队友好感度降低。

有时候在战斗中队友会提出一些战术选项，有可能需要你去完成某项工作（比如吸引火力），也有可能影响好感度。

好感度

好感度是什么就不用我介绍了，本作中角色好感度分为 4 级。

提升好感度的方法包括在对话中选择正确的选项、在战斗中表现出色（目前来看，连续打死敌人，连续两次肉搏打死敌人、连续爆头提升好感度的概率比较大）、回应队友的战术要求等等。每次好感度提升幅度低得令人发指，冲顶的话需要一点耐心。好感度高的情况下队友在战斗中会有更好的表现。具体有关好感度的研究参见最后的部分。







流程攻略

バイナリー・ドメイン
BINARY DOMAIN

CHAPTER 1 HIT AND RUN

1-1

首先，BIG BO 会对你进行战斗指南，可以选择接受与否，如果熟悉动作射击游戏的玩家可以选择不接受。一路前进来到废弃的电车上，这里会出现第一次对话，选择 × 键的选项“当然だ”可以提高好感度。

从车上下来往前走几步会进入战斗，会有一个敌人离你很近，可以尝试将其爆头，战斗初期会轻松很多。可以趁敌人自相残杀的时候争取多解决几个，不过这里的敌人很狡猾，他们会一直躲在远处射击，可以先在掩体后面缩着不动，等他们的火力集中到 BIG BO 那里之后再探头一阵猛打。

之后敌人会出现空中增援，瞄准上面的飞行器射击，飞行器被击毁的话敌人会直接挂掉，以后面对空中增援的时候也可以这样应付。

干掉全部敌人后可以再拐角处发现一个电力井，补充能量后用冲击波轰掉面前的障碍，之后不要急着过去，记得回到电力井那里补充电力。



过去之后对面断桥的上部可以发现两个敌人，高难度下它们会缩在掩体后不断向我们射击，这里最好用冲击波把它们逼出来。但是切记留至少一格冲击槽不要用。

下去之后捡起地上的弹药然后立即蓄力对准前方，敌人一冲出来就可以给一发冲击波来个下马威。然后优先干掉天上漂浮的那种小机器人。

干掉全部敌人后往前走，走到一半出现剧情，面前出现了一个大骑士（Heavy Walker/グランランサー），现在选择跟它战斗无疑是自讨苦吃，赶紧用冲刺冲过去，剧情后来到堤坝边上，为了给接下来的部分降低一点难度，可以在跳水之前先干掉空中飘浮的那个探测机器人。

然后就可以以本世纪最难看的姿势跳进水里了，这动作就好像在空中抽了筋……下面我们需要游到外面去，这里有时间限制，不过三分钟时间绰绰有余，不必慌张。长按 × 键的高速游泳有时间限制，游过第二个栅栏之后会发现空中有很多的侦察机器人，这里贴左边墙根走会比较保险，一旦被发现就要立刻长按○键潜水进行躲避（憋气时间无限），直到侦察机器人飞远再出来（就是没有激光束对准你潜下去的地方的时候），一旦敌人增援出现，它们可以在两秒钟之内把你变成一具浮尸。安全来到外面之后本小节结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：从废弃电车下来之后面前白色汽车的后盖上。
SECURITY-COM2：大骑士出现的时候撞破了一道墙，从它撞开的缺口进去可以找到。

1-2

上岸之后按照提示使用绳索枪来到上面，进门之后很明显的位置摆放着一个纳米机械，作用是提高 8% 的最大 HP，初期还算有用，装上吧。

出门之后遭遇敌袭，这里可以请 BIG BO 讲解命令系统。之后的战斗还是比较简单的，障碍物很多，顺着障碍物推进可以比较轻松地接近敌人，如果还能使用冲击波的话，等敌人增援在对面的门里出现直接对准中路发射过去就会轻松很多，没有冲击波可用的话手雷封路的效果也不错。

出门之后可以捡到弹药补给，往前走几步发现商店。购物完毕下楼梯被敌人发现进入战斗，这里敌人在对面高处设置了一挺机枪，贸然探头会在三四秒内被打成筛子，不过机枪旁边设置了一个煤气罐……人家都给你设置好了，你忍心不用吗？炸死机枪手之后消灭下面的敌人，楼下路左边有一个煤气罐，它们还是很习惯在煤气罐旁边转悠，那就不必客气了。

出门之后快速冲刺进入左边的大门，可以发现一台机器，利用 BIG BO 说话的这段功夫赶紧上机操作，把集装箱往最右侧挪，他贫完之前不会有敌人出现。看到身上出现红线就要立刻连点两下 × 键闪开打掉天上的侦察机。如果不幸敌人的增援出来的话就要稳扎稳打了，先干掉那些空中增援然后和对面平台上的敌人慢慢磨。按照提示把集装箱送到最右边然后转过来（中间仍然会出现侦察机），接着降到最下面就可以借助集装箱通过了。

通过之后 BIG BO 依然会找你搭讪，两个问题都选择 × 键的选项就可以了。出门之后不要急着左转进门，来到右手的平台上面可以捡到一把轻机枪，近距离相当威猛，最好拿上。进门之后遭遇敌人，有冲击波的话直接对着中路射出，运气好的话可以直接搞定正面的两个敌人，然后躲在掩体后面慢慢料理两侧平台上的敌人。

从下面绕到对面去，这里会出现两个红色的加强版敌人，由于距离比较近，可以换成轻机枪先给敌人一个下马威。上去之后还有两个敌人，不过他们多半在和 BIG BO 激战，不要过去，就在门附近的平台干掉它们，然后马上找个掩体躲起来，还会有两个敌人从门口冲进来，一看到它们就可以射击门边的汽油罐干掉两人。

进门之后 BIG BO 会提醒你对面有大量敌人，这里有选项，选择 × 键的选项让 BIG BO 去吸引火力，我们就在房间的窗户那里夹击敌人。扔手雷到平台上的话可以瞬间干掉大量敌人。而那个用重机枪的敌人最好先让它攻击 BIG BO，然后我们猛攻它的头部。等它转移目标后再缩回去让 BIG BO 打。干掉重机枪兵之后天上还会来几个增援，抢先干掉即可。

拉开关进门，大门关闭的过程中外面有敌人对你射击，躲好了别动就行，这里无论你怎么跑，之后的 BOSS 战中出现位置都是固定的。

之后会遭遇大骑士，赶紧绕到左手边的集装箱后面绕到对面的梯子附近，躲好不要动。等大骑士被 BIG BO 引开的时候赶紧上梯子操纵机械。移动集装箱的位置，等大骑士正好在集装箱下面的时候按 R1 键砸它。砸晕之后去大门边拉开关，问题是这里 BIG BO 经常因为太过冲动被它打倒，电脑自救意识又不好，一旦发现砸晕之后 BIG BO 还处于重伤状态就要过去手动救他，拉下开关之后进门。

进门之后赶紧登上对面的阶梯，沿路冲到控制台前爬上梯子。但是这里有很多机械蜘蛛，爬梯子的过程中被攻击到的话会掉下来，最好先用轻机枪清一清。等大骑士进入到屋子里就可以按下开关干掉它了。



SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：本小节的第一次遭遇战结束后，BIG BO 会招呼你上电梯，不要上电梯，在电梯前右转上那个平台，可以在平台上找到。
SECURITY-COM2：遭遇红色加强型敌人的地方，进门左手边有个能上去的高台上面（刚进门的时候有敌人在上面攻击你）。





信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

1-3



上来之后就是个障碍滑梯大奖赛……由于躲避障碍时候手感非常滑，不提前很久按键的话很容易装上障碍，不过在过那种连续障碍的时候如果第一个眼看要撞上的话就不必躲了，正好能躲开第二个。看见画面提示就要马上按○键躲开头顶上的障碍物。

滑下来之后我们需要看抵抗组织和敌人的激战，不过你也只能看看，发生剧情抵抗组织被全灭之前你什么也做不了，好在敌人离我们很远，可以先冲出去捡抵抗组织掉下来的三连发突击步枪，远程射击精度很不错，正好用来对付此地的敌人。

来到正面的坡道上，这里有几个敌兵，手雷最好别用，看到坡道上方敌人飞机飞过的时候就要留意，一旦发现飞机上跳下敌兵之后就连续往坡道顶上连续扔几颗手雷封位。干掉这里的敌人之后 BIG BO 有些抱怨，选择 × 键的选项安抚一下他。前进过程中很明显的位置还会发现一个提高防御力的纳米机械。

翻过障碍物会发现敌人的狙击手，面前的箱子上还有一杆狙击步枪，而 BIG BO 也会提议由他做诱饵，答应他就会轻松些。本作的狙击比较困难，主要是没有屏息的功能，这里距离较远，不必追求爆头，多枪打死一个就行。BIG BO 会提示你狙击手的位置。

消灭全部的狙击手之后正面的大门里会涌出黑色使用霰弹枪的敌人，不接近你它们是不会开枪的，可以瞄准它们的腿部集中攻击，如果不幸被接近了就要立刻往后翻滚，它们会在原地呆一下再做下一步动作，可以趁隙攻击。另外在它们离你比较近的时候用冲击波可以秒杀之，这里不必节省冲击槽。

冲进大门干掉里面的敌人，钻过这条隧道来到对面，途中可以应答 BO 两次，第一次按照常规选择 × 键的选项即可，第二项要选择○键安抚他。对面大门边可以发现一个电力井，可以在这里把能量充满再去按开关开门。

之后马上躲到掩体后面，外面有一大堆持盾的敌人，这时候 BO 一般会傻乎乎地出去对射，我们就在这里用冲击波攻击敌人，以目前冲击波的攻击力还不能在穿盾的同时打伤敌人，把敌人打踉跄之后赶紧瞄准它们的腿部射击，反正这里有电力井，相当于无限冲击波，右手边敌人还有一挺机枪，不过在无限冲击波面前神马都是浮云啊！

战斗进行到一定时间后天上会飞来敌人的飞机，看到飞机就往后退，等三个霰弹枪兵冲进来就用冲击波伺候，一击杀三并不是什么难事。干掉全部敌人后记得补充能量，然后出门。

剧情结束后需要钻洞，钻洞中的对话选什么都无所谓。钻出来可以看见对面驶来一辆卡车，瞄准卡车等门一打开就立刻放冲击波。如果升级得当现在应该可以放 4-5 个冲击波，敌人会被重创。之后尽量留在上面不要跳下去干掉那些会飞的，居高临下打也会轻松些，干掉敌人后继续前进，本章结束。



SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：在遇到狙击手的地方，右边的一个拐角里可以发现。
SECURITY-COM2：关卡最后从乱石堆里钻出来，敌人会用车带来大批增援，消灭增援后跳下来往左看就能看到。

CHAPTER 2 YEARN FOR REFUGE

2-1

试玩版中出现的一关，没想到在最高难度下可以这么棘手……

这里需要选择同伴，建议把中国美女狙击手菲（FAYE）留在队伍里，最高难度下建议带上菲和蕾切尔（RACHAEL）。根据队友不同这里的选项会有不同，尽量选择得正人君子一些比较好，另外如果这里的同伴是英国佬查理（CHARLIE）的话，他会问你是不是喜欢酒，按 × 键选择喜欢就可以了。

前进过程中会触发战斗，这里不同的同伴会提出不同的战术建议，同意的话可以提高好感度，如果带上菲和拉切尔的话菲在这里会提议由她进行狙击，同意的话她会免费帮你直接秒掉两个敌人。这里道路很狭窄，冲击波和手雷能起到非常不错的效果。



SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：在小巷子中拿到狙击枪的地方，对面可以看到一个楼梯，爬上去拿到。

觉得探头扔雷太危险的话可以在掩体后把视角调成向上四十五度盲扔。

行至道路中间可以发现二楼有个敌人，由于它能攻击掩体后面，先干掉为好，在下面可以发现一把狙击枪，正好用来干掉正面远处的狙击手。

全灭敌人后进入楼房中，干掉楼里的敌人会出现敌人空中增援。赶紧跳下来捡补给。在附近的军车上可以发现弹药和黏着手雷。之后赶紧进入路边的三层小楼里，等待 BOSS 的出现。

BOSS：大骑士

终于要面对这家伙了……先爬上楼，等它出现在视线中立刻往它的头上扔一颗黏着手雷。然后瞄准他头顶上的弱点射击（弱点在头部正中，打上之后会有黄色的火星飞溅）。如果不是最高难度的话，过一阵之后队友会提醒你射击电缆麻痹这玩意，但是最高难度你会发现电缆上来就是断的……由于大骑士头上的弱点只有他背冲你的时候才能打到，所以一旦发现它背冲你的时候就不要开枪等它自己转过去。这段时间可能会很长，要有耐心，冲击波可以不用，因为冲击波虽然能造成它瘫痪但是正好打不到弱点。

等到同伴和 HQ 通讯剧情发生后立刻来到那个有商店的大楼顶层等待（顺便拿上一楼的火箭筒备用），利用煤气罐干掉对面的敌兵然后耐心等 HQ 的废话结束，中间对面会出现敌人的援兵，尽量爆其中一个敌人的头，让它帮我们拖住其余增援敌兵。之后看好提示跳到大骑士脑袋上攻击，如果它摇头晃脑的话就要推摇杆向它头部的反方向保持平衡，平时就拼命按住 L1 和 R2 射击就可以了。掉下来就再次跑到楼顶上，在最高难度下可能会掉下来好几次，每次上楼顶都建议爆掉对面敌人的头避免在大骑士头顶上还被其他杂鱼攻击，在上面我们可是活靶子。

打头需要打很长时间，物资不足的话要及时在二楼的商店进行补给。可能要打很长时间才能打死，一定要有耐心。

击破后还要和队友们对话，完全同意他们的意见就可以了。之后开门进入下一小节。

2-2

开门出去，这一路上和平得要死。来到寿司店发生剧情后再次选择队友。出门来到一个大广场上，然后就是等两个队友探查一番，最后来到广场对面的机器人那里按△键和它互动充满电，这里还能发现一个商店，最好买一些诱饵手雷（Programme Decoy）备用。

电池充满后敌人出现，这里要保护电池不受攻击，而推电池的速度实在太慢，而如果我们推电池队友打掩护的话他们老是愚蠢地把火力吸引到我们这里，所以最好是让队友推（你不抢他们就会主动推）。而我们来到刚进入这个场景那里的汽车附近的掩体后面疯狂地开枪就可以了。如果看有敌人不是在攻击你而是打电池的话就集中射击它，争取让全场的敌人集中攻击你，形势紧迫的话可以扔诱饵手雷解燃眉之急。

等队友发出信号后来到对面的大门前打爆电池继续前进。出门后发生剧情需要一直跑，跑到目的地之后还需要完成一个 QTE，在游标移动到蓝色区域按键即可。继续前进中发现商店，不过最好不要购物。同时尽量留着冲击槽不要用。出门之后在楼顶遭遇敌军，这里如果带着菲的话她会帮你料理外面那个狙击手，然后同伴会建议你分开行进，听从他们的意见走左边，这里敌人数量不多，而且是分批出现的，打断先接近你的敌人的腿的话可以轻松不少。消灭你这边的敌人后就可以和同伴夹击敌人了。

接着来到旁边那座正在施工的大楼，这里的战斗很简单，先消灭头顶上的敌人和冲过来的霰弹枪敌兵就可以了，然后来到一座房子里，这里敌人配置很凶猛：重机枪兵 + 盾牌兵，这里可以在刚进门的时候用一次冲击波打到所有人。还有诱饵手雷的话也建议扔一颗在敌人堆里，敌人在围着诱饵攻击的时候会造成很严重的自伤。出门口进入 BOSS 战



SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：用电池炸开大门后贴着左边墙壁前进，在接近出口的地方可以在左手边一个凹处看到。

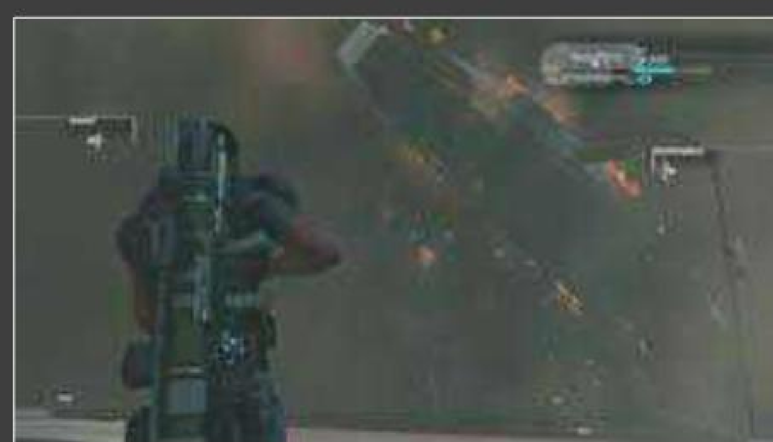
SECURITY-COM2：BOSS 战场景中，有商店的小楼上到三层，再爬上梯子可以找到。

BOSS：蜘蛛

对付这家伙很程式化。先破坏掉它的腿部装甲然后打动力源，基本上火箭筒打准了两下可以废它一条腿，不过在高难度的情况下这家伙的动作太过灵活，我们需要一点战术：首先捡起地上的火箭筒一炮打掉它其中一条腿的装甲，这时候它的动作还很慢，然后趁它原地不动开枪的时候做掉这条腿上的动力源。

之后由于它腿部动作加快，很难抓住机会攻击到动力源，我们可以先打掉它的腿部装甲，然后缩到掩体后面上弹，确保上弹结束，切换回主武器利用冲击波攻击它，然后迅速切换回火箭筒打动力源，这样能快速干掉它一条腿，每条腿在被干掉的时候都会落下一个大电池，不过记得把它引得远一点再去捡，否则会被踩死。

它的攻击方式比较好躲，只要不接近它的话，踩踏和机枪攻击的威胁不大，而锁定导弹在落地之前会有很明显的落点提示，你有很长的时间逃离。比较保险的战法是躲在战场一边的那个小楼里，躲在二楼话几乎所有的攻击都打不到你。这里的二楼还有商店可供补给。大电池并不贵，一个才两百块，可以让 BOSS 瘫倒相当长的时间。



由于在最高难度下它的恢复速度会加快，场上的火箭弹可能会不够，虽然那些会飞的杂兵会送火箭弹过来，打爆它们就能拿到，但是由于基本上都会落在场地中央，过去捡的话很容易被打成筛子。这种情况下最好使用主武器直接射击动力源，集中射击的话一次瘫痪时间足以重创动力源，之后适当补几枪即可。同样，弹药不足找商店。

干掉 BOSS 后顺着地下道进去结束本节，在下地道之前记得想办法在场中补充火箭弹，接下来有用。

2-3

来到地下街之后接近同伴按△键可以对话，除了菲要选择○键的选项否认之外其他人同意他们的意见即可。靠近 YUKI 发生剧情，剧情结束后再次来到 YUKI 身边，她会挑逗你一下，按○键选择否认会让大家都舒服一些。

剧情后本节结束。





2-4

选择队友后跟着 YUKI 来到赌场中，在门口的椅子那里有一些 EMP 手雷，本作中敌人中 EMP 状态会瘫痪很久，可谓制敌神器。赌场的战斗中我们有地形上的优势。先干掉那些侦察机，下面远处有一个重机枪兵，可以先扔 EMP 手雷过去，然后如果有火箭筒的话可以赏它两发，楼下的敌人比较喜欢集中在吧台附近，也可以扔几颗手雷过去缓解一下队友的压力。

干掉敌人后不要捡起重机枪，直接出门。前进途中左手边有一扇门，直接扔一颗 EMP 手雷进去可以打掉盾牌兵的盾，接下来的战斗会轻松很多，里面敌人数量很多，而且很可能躲在拐角后面不过来，进门的时候注意观察。那些木制箱子一打就碎，千万不要用它当掩体。

来到地铁站之后最好先打爆地上的煤气罐，免得被敌人打爆炸伤我们。地铁站内障碍物非常多，战斗比较简单。需要留心的是两个黑色的霰弹枪兵，最好站在检票口那里，等它们冲过来就直接冲击波解决。

战斗结束后来到 YUKI 那里，听她说完话之后回到上面。我们要在她开门的这段时间里挡住敌人，建议由我们来封锁入口方向的敌人，躲在正对入口的广告牌后面可以避开几乎所有敌人的攻击，这里的敌人只是一波一波的杂兵，觉得麻烦的话也可以用 EMP 手雷（如果还有存货的话）解决。听到 YUKI 喊话之后就赶紧冲下去进门。

门里面有一个提升肉搏战能力的纳米机械以及商店。准备完毕之后就可以骑上水上摩托出发了，水上摩托的操作感依然很滑，路上的障碍物很多，不过并不难躲，后期留心那些水中的油罐就好，如果觉得麻烦其实可以全力冲刺过去。下船之后进入 BOSS 战。



BOSS：空中战船



显然这玩意不是用枪打的……去有商店的房间中拿毒刺火箭筒，用它锁定战船的引擎并射击，本战全程就是这么打的。

说起来比较简单，但是在最高难度下要注意几个问题，首先是火箭筒算重武器，但是不影响移动速度和跑动，一旦被打倒在地的话这件武器就会掉下，需要重新捡起，不要光顾着逃命忘了火箭筒；其次是关于弹药补给的问题，最高难度下地面上原来摆放的弹药全用光也不可能将其击坠，而打坏它几个引擎后它的攻击会变得比较疯狂，还会召唤更多的杂兵干扰你，在这种时候击坠那种抓着弹药的飞行杂兵获取弹药会比较困难，因此建议前期打杂兵刷火箭弹，等它的攻击比较疯狂的时候（最好是击毁两个引擎之后）再利用地上原本摆放的弹药补给；三是关于命中率的问题，锁定的过程中那些飞行的杂兵会不怕死地挡在你面前，会比较烦，最好等面前的杂兵都被队友干掉后再发射。BOSS 最佳的攻击位置是他出现在最左边和最右边的时候。

BOSS 战结束后来到大门前过关，不过过关之前强烈建议在商店里买一个普通的火箭筒。

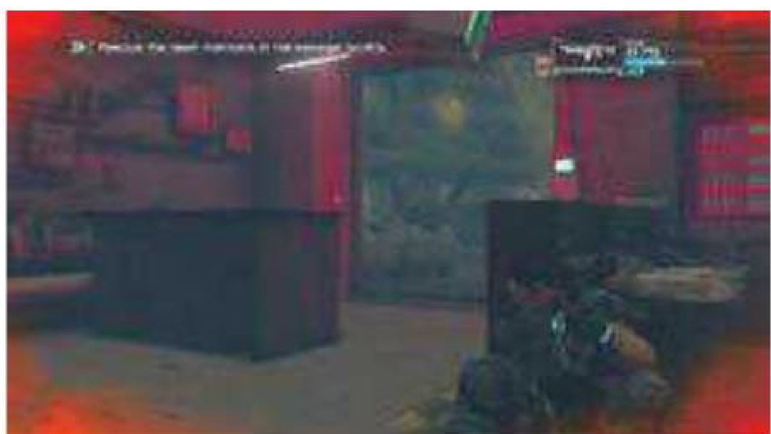
SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：关卡一开始在赌场的战斗结束后可以在楼下的圆形吧台内找到。

SECURITY-COM1：BOSS 战场景，在场景最右边有个三层的高台，爬到顶上可以找到。



2-5



进入下水道后可以发现商店，前进几步就会出现敌人，这种蜘蛛一样的敌人很烦，接近你就会自爆最好的对付方法是冲到敌人堆里然后立刻向后翻滚两次诱爆它们。来到尽头的梯子处还会出现几个……兽族苦役？由于比较脆弱，这些敌人还算好应付。进入贮水室之后不要跳下去，等大批“兽族苦役”出现之后在上面慢慢打击它们，偶尔有能爬上来的威胁不大。顺便在上面还能及时清理右手边出现的持枪敌兵。

一路前进来到电梯那里，发生剧情我们需要往回赶，出门就会遭遇到敌人，所以开门之前最好先蓄满一个冲击波然后直接对着中路施放。消灭这里的杂鱼后从左边的梯子爬上去。前方通道里的战斗并不困难，敌人比较扎堆，道路也比较狭窄，清理敌人之后来到一个房间里，开门之后可以遭遇到一场非常烦人的战斗。

这里的敌人分为两部分，第一部分在门前，另一部分在上层，上层的两个敌人在高难度下射击精度极高，对方的立体火力会让你很难受，而我们很难快速消灭上层的敌人，如果前一关买了火箭炮没有用掉的话可以用火箭炮先轰掉门口的敌人，如果效果不理想就躲在门口左侧的障碍物后面，这里上面的敌人打不到。消灭下面的敌人之后专心和上面的敌人对射，还是老规矩，先打腿。

干掉敌人后一路向上，楼顶的屋子里会出来一个带盾牌的敌人，上到顶层后直接对准门口射击，它会来不及转过身体就打掉盾。至于房间里的敌人，大家经过的时候一定看到地上的电力井了吧……注意里屋还有一个敌人埋伏，不要中暗算。

打开开关救出落难的同伴，在途中的电力井充满能量之后来到下层和他们汇合。赶到电梯附近发生剧情。按动开关后大量“兽族苦役”从连接桥上冲我们冲过来，开始战斗之后立刻使用冲击波先把敌人推下去，只要冲你冲过来的敌人数量在三个以上就要立刻使用冲击波控制敌人数量，不幸被敌人接近就连按□键格斗。撑到时间立刻转身跑向电梯。

上电梯的过程中敌人会抱住一个同伴，我们要负责打落他身上的兽族苦役，这里不要瞄准，把手枪当机枪用，对准大致方向连射即可，不要打到同伴，这里可能会尝试多次才能通过。

上来之后本章结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：在进入下水道第一次遭遇到机械地雷那里，在右手边有一个漏气的管子，上面写着 05，就在那里。

SECURITY-COM2：救出同伴的道路上，在那个一出门就会被上下两边敌人攻击的房间里。

CHAPTER 3 BAD GROUND

3-1

出来之后是一个咖啡厅，很和平，我们在这里主要是和队友交流一下感情。和每个队友的对话都有选项，查理和蕾切尔的对话选择 × 键赞同他们，而 BIG BO 和菲都需要选择○键。

交流完找到查理选择出发。出门后发生剧情进入一场载具战。战斗的难度并不低，尤其是过了 CHECK POINT 之后。我们使用的武器是 BIG BO 那种重机枪，虽然威力大弹数多，但是更换弹夹的时间很长，这里可以按 × 键躲在车里进行换子弹的动作，不过换子弹的过程中躲进车里的话还需要重新换弹，另外躲在车里是躲不过敌人的攻击的，需要主动出击。

通过检查点之后车子会转弯拐进隧道里，转弯完成之前最好缩在车里不要动，转过弯来之后马上击中攻击正前方的敌人，这里的战况决定了你后面的战斗难度。如果能够比较迅速地干掉一个到两个敌人的话会好一些。不过无论如何，看到画面呈黄色的时候一定要躲回车里。每次探头出来也不要光顾着打忘了躲。换弹药的时候一定要躲在车里，最好不要让攻击你的敌人超过 5 个。冲过障碍物后立刻躲进车里说什么也别出来。第二次进隧道之后就会轻松很多，仍然是优先攻击飞行的敌人。缩在车里的话车型敌人是打不到你的，车是无敌的，不用担心。出来之后会有一个重炮兵飞在天上向你开炮，这里晃得要死，根本无法瞄准，老老实实缩在车里等剧情就好。



SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：本关刚开始的地方有一个商店，商店对面吧台的里面。

3-2

冲下高架桥就能结束这段车战，不过接下来的战斗更加困难，建议这里同伴选择的时候一定要带上刚加入的CAIN，另一个最好是菲。下车之后的战斗中敌人在远处部署了一个相当于炮台的大型敌兵，攻击力很强，还能把你从掩体后面炸出来，同时耐久度也让人高到绝望。好在这里有个商店。开战之后立刻滚出去来到右手边翻倒的车后面，在这里几乎不会被炮台发射的导弹打到，还有药包和手雷可以用。切记不要在这里把敌人全灭，打得剩一两个之后就赶紧先去买一些大电池补满能量。然后冲到左手边炮台那里一枪把它弄瘫痪。赶紧爬上军车利用上面的重机枪扫它，一旦它解除瘫痪状态就离开机枪再次打瘫痪，大概用完所有的冲击槽之后可以将其干掉，料理掉剩下的敌人后用重机枪干掉出现的增援，不要管同伴那边，很快他们就会被打趴下，我们在这里把敌人引诱过来之后立刻跑到商店那里进行补给以图再战。

消灭全部敌人后进入室内，登上二楼立刻会遭遇到敌人，这里地形比较复杂，如果敌人死缩着不动可以用一些爆炸物逼它们出来。再上一层楼之后立刻向右看，你会发现敌人正在……聊天……迅速灭之，在这里守株待兔就可以等敌人上钩了。前行来到一座桥那里，敌人会用运输机放下增援，增援的敌兵用冲击波可以瞬间秒杀掉，没有冲击波的话就用枪攻击它身体中部的“眼睛”。

接近通向对面的桥，会发现远处很远的地方站着一个重机枪兵和两个狙击手，可以先上桥然后马上后翻引出两个敌兵上前送死。然后保险一点的方法是等菲狙掉两个狙击手然后慢慢打目标比较大的重机枪手。如果对枪法比较自信的话也可以自己搞定狙击手。

干掉重机枪手之后捡起它的重机枪，然后等黑色敌人出来之后可以将其秒杀。进门口再次干掉一个重机枪兵，然后就可以沿路前进上电梯走人了。





SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：车上的战斗结束后的场景中有一个炮台敌兵，它附近的军车旁边可以找到。

SECURITY-COM2：第二次上楼梯（就是发现敌人在聊天的那里），往左走，在左边那个小空间的一个柱子后面。

3-3



一路前进来到大桥上，来到桥对面前敌人警卫兵会对我们发出警告，这里你不攻击它们的话它们也不攻击你，但是你只是瞄准它们的话它们也没意见，直接爆掉其中一个敌人的头就可以愉快地收割了。之后进入有传送带的房间，绕到对面电梯处干掉这里的警卫兵按开关，等电梯的时候有敌人来干扰，不过细心的玩家可以发现在左右两边的高台上，各有一个煤气罐……

等电梯到来之后迅速上电梯蹲好，同伴上电梯之后立刻按动开关并回来蹲好。

下电梯后进入一间房间，进去之后不要前进，立刻瞄准头上的平台慢慢倒着走，敌人一出现就立刻以最猛烈的火力消灭，因为这里有很多小蜘蛛，在它们的干扰下战斗会很麻烦，蜘蛛上身就要不停翻滚甩掉。房间中的其余敌人基本上都是一个个出现的，很好对付。

从另一侧的门出去，出门之后的场景中上面有个狙击手，优先干掉战斗就没有难度。上去坐电梯，然后去坐转转杯离开此地。

乘坐转转杯的过程中发生了一点小意外。在一名同伴被卷走之后我们还遭遇了敌袭，这里可以先干掉头上的敌人然后趁另一名同伴吸引火力的时候打坏那盏红灯继续前进。下一场景中那些固定机枪是打不动的，同样可以抓住空隙直接攻击红灯。再击碎一盏红灯救下刚才被抓上去的队友后来到最后一盏红灯前，这里最好不要想通过抓空挡直接打坏红灯，敌人火力太凶猛了，可以先往敌人所在的平台盲扔一颗手雷然后再打灯。转转杯到达目的地之后继续坐电梯上行。

一路前进拉下开关进门，这里会出现大量的蜘蛛，由于会干扰你爬梯子，所以建议先清一清再前进。上去之后本节结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：有传送带的房间，中间靠右手边通向对面的楼梯下面。

SECURITY-COM2：有很多小蜘蛛的房间，走到最深处，这里有一个敌人，一个药包，一个弹药箱和一个 SECURITY-COM。

3-4

上来之后就需要选一个人同行。进门之后会听到电子合成声音，这里要以最快速度尽快消灭面前的敌人，有冲击波就用冲击波，不要节省，因为过一会儿就要释放毒气了，我们会处于不断受伤的状态。顶着毒气跟敌人鏖战是很不明智的。

消灭敌人后毒气一般也放出来了，我们的任务是摧毁这里的四台电脑。转头看看入口处的上面，打坏入口上方的电脑。进入通道很快就会看到第二台电脑。通道另一头有一个换气室，等同伴进来后关闭换气室的大门可以恢复体力。出门后绕过墙角发现电力井，站在电力井上用无限冲击波消灭掉对面出来的敌人，电力井的旁边还有另外一个电脑。



来到另一端，拐过去破坏掉路障，然后继续利用冲击波消灭这里的敌人，最后一个电脑就在出口的上方。打坏所有电脑后就可以出去了，上电梯来到楼顶。

剧情后我们要打掩护，这里要注意观察天上，一旦出现飞行的敌人就要第一时间消灭掉，尤其是挂着一个重机枪兵的那种，这里最好不要浪费冲击槽。等同伴一一撤退后，最后撤退的菲会喊你撤退，马上上楼梯触发剧情，本章结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：在毒气室出口处，那排植物培养皿中可以发现。

SECURITY-COM2：楼顶，在你初始位置对面左手边的墙角里，敌人一般会从这个地方跳下来。

CHAPTER 4 REFUSE AND RESIST

4-1

本关难度很低，算是给后面噩梦一样的关卡打个铺垫。

往前跑进入下一节车厢，进车厢之前蓄好冲击波进去就直接冲中间打。然后继续蓄好冲击波直接干掉正面车厢里冲出来的霰弹枪兵。进入第三个车厢后发生剧情，我们需要打窗户外面那些“苍蝇”。这里最好先下手为强，通过扫射争取在敌人攻击前就打落几个。最后一个重机枪兵会被甩进车里，它肯定打不到躲在椅子后面的你，慢慢料理即可。

干掉敌人后跟着菲从车上跳上去，轮到你跳车的时候要玩个滑动条式的QTE，不要放松警惕。在对面车顶上会出现两个重机枪兵增援，在落地的时候这两个家伙正好在同一条直线上，一个冲击波之后就可以过去欢乐地玩爆头游戏。之后还会出现一些杂鱼，不过随出现随打死的话也没什么威胁。

回到车厢后立刻躲在左手边的车窗下面，外面有敌人经过的话就要及时清理掉。全灭敌人后蓄着力进入第二节车厢，开门后冲击波打中间。进入第三个车厢后外面又来了一堆苍蝇，照样解决，由于它们会很没效率地攻击还在前一节车厢的菲，所以这里可以打得奔放一点。

消灭敌人发生剧情，剧情结束后我们要想办法把门搞开，按提示开门后本节结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：关卡开始后进入面前的车厢，右手边就是。

SECURITY-COM2：从车顶进入车厢后，所经过的第二节车厢到第三节车厢连接部的左手边。

4-2

本关从头难到尾，请做好心理准备。

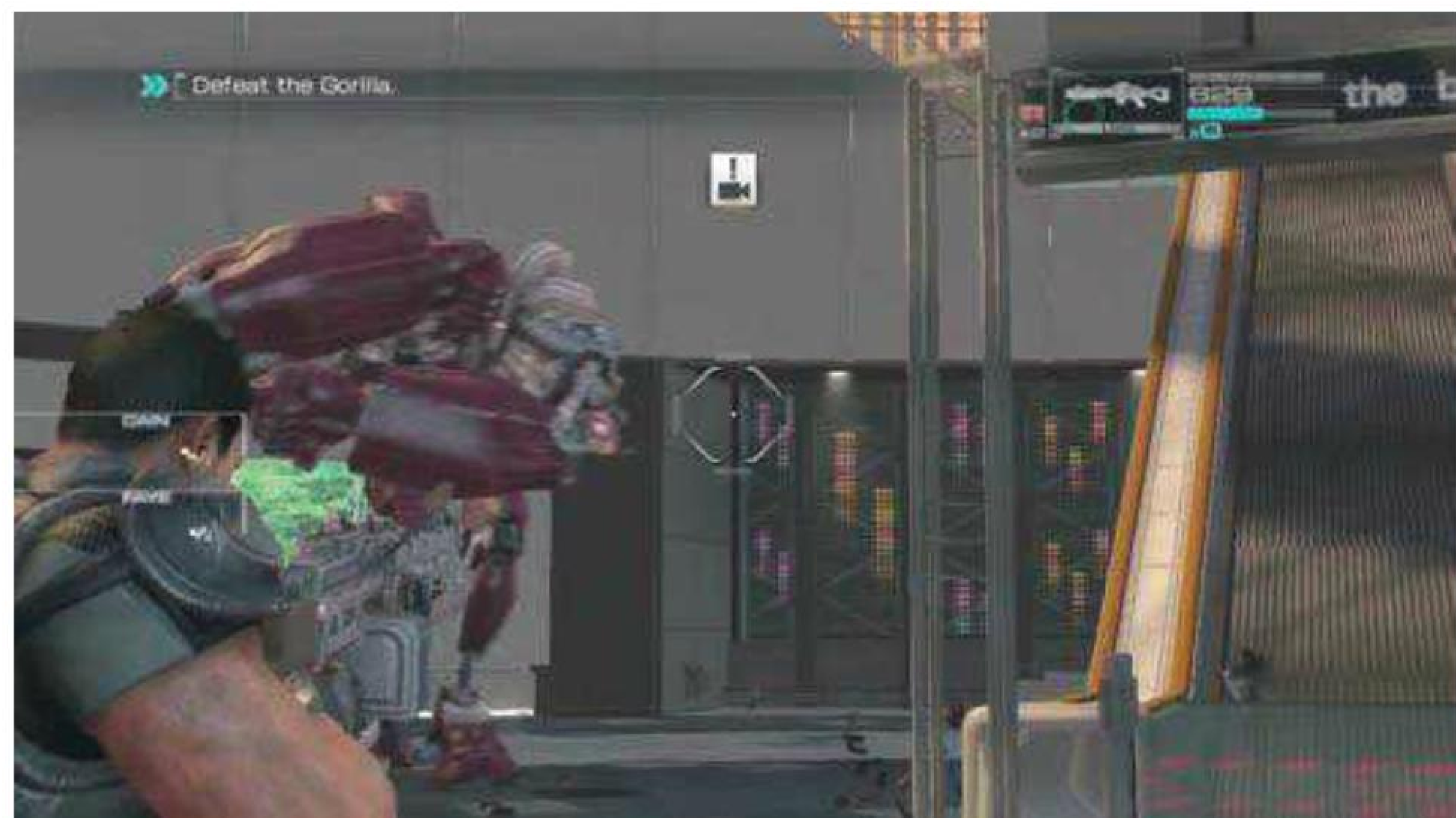
最开始在月台上的战斗就很难，敌人集中在正面一字排开向我们射击，这里可以先往左后方跑，在一个箱子上面可以拿到一些EMP手雷，战斗会略微轻松些。这时候一般CAIN会建议由他做诱饵，同意他的作战方案之后敌人会主动攻击他，这时候最好利用EMP手雷或者冲击波（如果有的话）先解决其中一边的敌人。然后和另一边的敌人慢慢磨，这里队友会主动拉开距离，所以敌人的火力不会过于集中，探头射击的时间可以长一些。但是切记节省冲击波。

下楼之后的战斗比较轻松，优先攻击冲过来的黑色霰弹枪兵即可。这里有一挺重机枪，最好拿上，因为接下来的战斗很可能会面临弹药不足的问题。出门之后的敌人是持盾士兵和霰弹枪兵，看到敌人之后就要立刻蓄力，等霰弹枪兵冲到盾兵周围的时候一个冲击波打翻它们，远处的狙击手菲会帮你料理掉。

之后左边天上会飞来敌人，最好直接通过打飞行器先干掉重机枪手，空中出现敌增援的时候正面也会出现红色强化型敌兵，如果在消灭重机枪手的时候消耗过多资源的话可以先去进行一下补给。切记不要在这里使用冲击波，手雷也要能省则省。战斗告一段落之后去打扫战场，最好能保持冲击槽全满。列车开来之后迅速穿过列车过去，然后冲到正前方的电梯那里抢先封堵敌人出现的位置，先打腿再爆头，动作一定要快，争取在敌人刚一出现的时候就打倒。这里红色敌兵是无限的，所以看见火车就要立刻跳到对面。

来到第三个站台之后利用手雷+重机枪迅速清理掉后面的两个红色敌兵，这里的火车不会开走，也就是第二个平台无限出现的红色敌兵会不断增援到这里，所以必须要快，不要吝惜弹药，但是依然不建议使用冲击波。如果节省得当的话这里应该能剩下两个EMP手雷，全部把它们扔到滚梯上方，由于来到第三个站台之后有一个记录点，我们可以先冲上去摸清敌人位置之后从头再来。

上楼梯后战斗比较简单，往前走进入候车大厅，迎来一场难度很高的BOSS战。



BOSS：大猩猩

场地中有一个商店，不过这里不卖电池，所以前面对资源的节省程度直接影响到作战效率。BOSS的攻击力极高，请随时注意药包的数量。一开始它最有威胁的招式是两个：跳过来重压和举起集装箱投掷，两招即使不命中也能打出硬直。看到它跳起之后就要立刻后滚翻两次然后举枪打头；而看到它举起集装箱要赶紧躲在场景中的柱子后面。场地中那个大型楼梯的后面有一把霰弹枪，如果主武器攻击力不足的话建议带上。

一开始打爆它的头部装甲会露出弱点，不过由于这家伙行动过于迅速，而近身的时候它会用手臂护住头部，很难抓到机会，虽然攻击弱点一段时间可以导致它瘫痪，但是在最高难度下这么做并不保险，很容易不小心被它打成重伤。不过好在打其他部位也有伤害判定，这个阶段可以故意接近它，看它举起双臂就立刻后滚翻，起来马上攻击可以命中弱点两三枪。攻击到一定阶段它会做捶胸的动作，之后的攻击会更加疯狂，之后还会第二次捶胸，全身开始出现电光，这个阶段它会使用连续前进锤击地面的动作，命中就是重伤，很棘手，所以看到它第二次捶胸之后，立刻准备使用冲击波，捶胸动作一结束就直接赏它一发，切换霰弹枪过去对准头部弱点猛打。看到它恢复过来之后就再次用冲击波把它打成瘫痪状态，如此循环，一般在冲击波用完之后它就差不多要挂了，不过最后阶段它的攻击非常疯狂，请随时保持自己身上有一个药包，地上的药包不够可以去商店买，如果被打成重伤要立刻自救，不然它会利用追击直接干掉你。

战斗结束后发生剧情，和新堂率领的抵抗组织合流。这里新堂带了两个NPC辅助作战，这里我方火力有一定优势，可以打得开放一些，最好能保证NPC的存活。转过弯之后敌人非常多，建议先让NPC冲出去吸引火力，然后我们优先干掉那些黑色的霰弹枪兵。

跟着新堂下滚梯一路冲到外面不要回头，过关。另外这里楼梯上增援的敌人其实也是无限出现的。不过不建议在这里刷好感度。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：关卡一开始的战斗结束后需要从滚梯下去，下去之后的房间最远处的角落里可以找到。

SECURITY-COM2：在第三个站台的某个登车口，需要翻进去拿到。

SECURITY-COM3：关卡最后新堂来到外面招呼你过去，出门之后不要找他，往他所在方向的反向走到尽头在栅栏门下看到。

4-3

刚进入地下停车场就进入战斗，仔细观察可以发现场地中有很多煤气罐。可以稍加利用，尤其是一开始，直接轰爆左手边敌人出现处的煤气罐可以制造一场惨剧。右边出现的红色敌人可以等他们来到煤气罐周围再射击，远处还会出现一个狙击手和一个重机枪兵，狙击手大可无视，菲会帮你料理它，重机枪手就只能慢慢磨了，不过这里应该已经攒出至少一个冲击槽了，好好利用吧。

干掉这里的敌人后不要捡机枪，直接进门即可。继续前进来到另一个停车场，先不要靠近门口，在远离门口的地方先把门里右上方平台上的敌人干掉。下面的敌人交给同伴拖住，干掉上面的敌人后再去帮同伴。下面重机枪兵所在位置的旁边有两个油桶，利用得好可以瞬间解决一半敌人，这里建议打扫一下战场，多弄点电池。

来到电梯门口，这里需要选一个同伴。剧情结束后大量敌人从正面掩杀过来。别犹豫，躲在掩体后面不要动。观察敌人的位置，当它们来到右前方那辆黑色汽车所在地附近的时候立刻打爆汽车。然后再次缩回去等待敌人慢慢聚集到左边障碍物后面，之后放冲击波解决。

这批敌人消灭得差不多之后会有几个黑色霰弹枪兵冲过来，当它们跑到一半的时候直接用冲击波解决，远处几个狙击手可以慢慢对射解决。按下开关之后阴魂不散的大猩猩再次出现。进入BOSS战。

BOSS：大猩猩（暴走）

其实这场战斗从它一出现就开始了，剧情结束后立刻向两边翻滚躲开它的撞击，它打破门后跟着它跳下去，这里先不要对它做出攻击，先让它和抵抗组织互相打一会儿，我们赶紧从大门旁边的楼梯上去来到对面等着。等大猩猩打破门后走近那些黄色的燃料罐就用手枪把燃料罐打爆，之后上去猛攻弱点。

等它站起来之后赶紧跑，来到下一个大门边爬上梯子，来到对面之后和队友一起把炸弹推到尽头，回去拿起爆器再炸它一下，接着猛攻弱点。

之后继续跑，第三次爬梯子来到决战场所，在那个抵抗组织成员说完话之前BOSS绝对不会进来，我们要在他贫完之前做好一些准备工作。这里的战斗主要是利用那挺平射的高射炮，不过高射炮需要装填特制弹药之后才能射击，初期可以填两盒弹药，三盒弹药可以装满，特制弹药就是场中那些铁灰色弹药箱，不过搬运那玩意的时候移动速度会减慢（按住×键会快一些），装填的时候也不是无敌的。而打死这玩意以笔者的经验至少需要装填七到八盒弹药（最高难度）。如果单用高射炮右边的那堆弹药会不够，左边角落里那些弹药太远，如果在后期用这堆弹药的话在BOSS的疯狂干扰下很难装填，因此战斗开始前最好手动去左边角落搬几盒弹药。

之后就是照着它不断射击即可，不必打头，况且我们也不能用高射炮攻击它的弱点。射击的时候尽量避开那些黄色的燃料桶，打到一定程度它会注意到你，如果你发现他移动到了你的射击死角就要赶紧连按两下×键直接滚出去，敌人增援出现要优先打掉，但是打的时候注意不要在一个地方停留超过三秒，如果情况紧急就要利用黄色燃料桶迅速解决杂兵，不然敌人一多药包消耗会很快的，实在不行可以在商店里买电池救急。

击败敌人后抓紧时间捡各种补给，能省一点是一点吧。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：一开始停车场的战斗结束后，我们需要从里面的门里出去，门右边的地方可以找到。

SECURITY-COM2：在被大猩猩追的半路上，第二个房间里梯子边可以看到一个商店，在商店所在那条小巷的另外一侧有一辆叉车，就在叉车的边上。





4-4

看完这段令人有点脸红心跳的剧情之后（就差那么一点儿了！），我们出现在抵抗组织基地的内部。出门和 CAIN 对话选项都选 × 键的选项即可。办完事之后去门口找那个士兵对话就可以继续我们的故事了。

剧情结束后进入 BOSS 战。

暴走工程机器人

我们的目的是打掉它四条胳膊。它近身攻击力很强，而且会在你硬直的时候进行追击，所以不要靠近，场地的某个角落里有黏着手雷，可以直接往它身上扔。场地边上还能找到一挺重机枪，一般手雷扔得比较准的话大概能在初期迅速打断它两个胳膊，在打断两个胳膊之前最好不要使用冲击波。场地中杂兵虽多，但是没有远程攻击力，很好对付。

打断两个胳膊之后它会变形暴走，这里要利用冲击波限制住它的行动，并狂攻打坏它一条胳膊，只剩一条胳膊之后它会解除变形状态（不抓紧攻击的话一会儿它还会变形），这时候就比较好对付了。

之后赶紧进门冲过去到车旁，上车开始公路竞速战。

公路竞速战分为好几个环节。一开始需要我们打追车的杂兵，老规矩先对付天上的。车形状的敌人等追上来再打。剧情后进入第二环节。这个环节敌人在车后，我们可以利用商店进行补给，这里最好买火箭筒，但是暂时留着不用。数个飞行型敌人向你接近的时候打最中间那个，运气好的话可以利用它炸死周围的敌人。弹药不足的话可以去商店买，但是不必买满，够用即可。后面还会增援一批重装敌兵，不过打爆飞行器他们一样会直接挂掉，注意不要太贪的话问题不大。

战斗告一段落后发生剧情。跳车需要三段 QTE，前两段需要把摇杆推到对应方向一段时间，第三段是在恰当的时机按键，跳过去之后恭喜你通过了本作最复杂的一处 QTE。之后进入 BOSS 战。



BOSS：变形战车

这可能是本作最烦人的一场 BOSS 战，很程式化而且打的时间会很长。战斗中不要担心弹药，一旦主武器弹药降到 250 以下，新堂就会扔给你补给，副武器没弹药他也会扔下补给，即使你的副武器是火箭筒……战斗开始之后它会翘起车头压过来，赶紧瞄准裆下攻击弱点部位。之后先打一打空中的杂兵，然后攻击 BOSS 的头部和双臂，火力尽量平均一些，争取让它快速露出三个部位的弱点，可以用火箭筒算好提前量轰炸，瞬间就可以爆出弱点。

BOSS 的攻击有两种，射出导弹和重锤，射出的导弹很容易击落，它在使用重锤之前会慢慢向你接近，这时候就要射击它暴露出来的弱点，准确地命中几发就可以取消它的攻击，如果弱点还没有暴露出来就要使用冲击波救急，战斗就是如此反复进行的，建议攻击顺序是头－右臂－左臂－裆下，其中除了裆下的弱点之外，其他弱点都可以在平常时候射击。打掉三个弱点后它会多出一招集束导弹，不过导弹过于密集，就当普通导弹打即可。

打掉第三个弱点之后菲会被甩到车下，完成一个最复杂的 QTE 之后救她上来继续战斗。这时候弱点一般只剩裆下了，而且不会出现杂兵，很简单。打掉最后一个弱点后补几枪，战斗结束。





SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：疗伤（和菲的激情）剧情结束后出门，正面有两个人在桌子边上聊天，在桌子上可以看到。

4-5

上来之后就是战斗，敌人比较疯狂地派上了两个炮台。这里战斗的时候弹药会很紧缺，好在左边有个商店可以补给。剧情结束后立刻从当前所在的车后面跑出来跑到敌人所在的广场，否则会被闷罐烧。然后和敌人打游击，火箭弹都招呼在炮台身上。如果有冲击波的话就来到战场侧面，对着两个呈一直线的炮台施放。然后抓紧时间清理杂兵，炮台最好让它们一直处于瘫痪状态。最后一个炮台是无法彻底干掉的，清理其他敌人即可。

剧情后我们需要控制炮台消灭出现的敌人，由于炮台目标太大，躲开敌人攻击不现实，只能先行封位，可能要打几次背版。普通小兵不用瞄准，准星低一点对着它们脚边打就好，还能同时震倒其他敌人。大型敌人比如重炮兵需要瞄准打上半身。最后还会增援一个大骑士，瞄准上半身狂轰滥炸，不倒下绝不停止炮击。不然它能毁掉你长时间的努力。

之后瞄准大门正中的机关，轰开大门进去。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：关卡开始后的战斗场景，商店旁边走过去可以再最里面的墙角发现。

CHAPTER 5 INTELLIGENT ARTIFICE

5-1

不知道为什么从这里开始难度逐渐降低了……进门之后会面对本作最强杂兵忍者。远处行走的时候可以躲避子弹，近身攻击力强劲，行动异常迅速，还皮糙肉厚，好在它们附着在墙壁上的时候是毫无防备的，可以趁机打腿，如果能诱使它们用出旋转攻击的话断腿还会更容易一些。腿打断之后它们至少没有了远程躲避子弹的能力。

干掉忍者后进门开始 BOSS 战。



BOSS：美杜莎

很弱的一个 BOSS，但是可能会打很长时间。上来之后可以先上二楼找弹药。然后瞄准它非常明显的核心狂射。过一会儿它会把核心收起来，这时候就要打触手上部的红蓝色区域废掉它们，即使最高难度触手的耐久度也不高，很好搞定。

之后顺着垂下来的触手往上爬，爬到障碍物那里就要等同伴帮你打掉障碍物，上面的部分还会放电，躲着走即可，不过在两节触手中间的部分就不会被电到。受伤过重可以在那里等一等。爬到一定程度后发生剧情，进入第二阶段。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

最高难度下的这里无需开动电梯把队友送上来，他们在上面反而会让战局更加混乱。虽然上面我们会被杂兵干扰，但是不算困难，很好解决。

先攻击最上面那层的挡板，几枪就能打掉，之后追着BOSS的弱点打，虽然它的弱点会移动，但是反射在墙上的巨大光圈出卖了它的位置。追到之后狂射，它的弱点会很缓慢地躲开，大概需要打完半梭子子弹才能躲开你的攻击，看着它一直爆黄色电光真是很爽的一件事情啊。

战斗结束后继续前进。这里出现的持盾敌兵业余至极，露在外面的部位相当多，直接打脚就好，冲击波都省了。上楼之后新堂要去上厕所，这期间我们会被敌人前后夹击，先干掉从背后的楼梯里冲出来的敌人。然后前面的敌人就比较好解决了，如果觉得困难也可以躲进厕所里慢慢磨，这里的敌人会掉落狙击枪，注意捡拾。

消灭走廊里的敌人之后进入会议室面对难缠的忍者，这里地形很狭窄，注意闪避，有冲击波就用不要吝惜。出门之后进入应急通道，上楼梯时候的战斗比较简单，忍者冲过来就用冲击波速杀，不要让它们和狙击手配合起来。上楼之后的战斗更是简单，这里不再赘述。

来到大门前会看到里面有三个站的很开的持盾兵，立刻躲在大门左边的位置就可以等敌人自投罗网。盾牌兵不要使用冲击波破盾，仍然推荐直接打脚。发现敌兵不过来之后就躲到大门另一边等敌人上钩。往前走进入控制室后本关结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：最开始和忍者的战斗场景，右边靠近下一个场景的圆型桌子上。

SECURITY-COM2：被触手甩上去之后，可以发现该层有两个大松树构成的盆景，在盆景边上可以找到。

SECURITY-COM3：关卡后期有一段边上楼梯边打的战斗，上楼梯之后出来的走廊左手边有个类似前台的设施，在那个前台的桌子上。

5-2

开始要选择队友，之后进入研究栋，进去之后先往左右两边走可以找到一些补给。前进途中留在控制室的同伴会提醒你有敌人，在那个丁字路口左转可以看到一个移动炮塔，右转能找到几颗EMP手雷，正好用来对付炮塔。

继续按照队友的指示前进，来到一个通道中，通道左手边的大门会出现敌人，可以先行封堵。这里的敌人非常喜欢过来肉搏，很好对付。往前走可以来到研究室，看到研究室立刻转头，这里出现了大批敌人增援，不过研究室前面地形狭窄，利于冲击波的发挥。

进门之后通道里的敌人很好对付，躲在路中间的广告牌后面即可高枕无忧。研究室内部的敌人数量少火力差，很好解决。出门后进入一个被两排机器分成三段的房间，这里敌人会投掷烟雾弹和释放小蜘蛛，比较烦人，不过仍然不难对付。烟雾弹其实是一把双刃剑，虽然我们看不清敌人，但是敌人也看不清我们，等于自动帮你隔离了一部分敌人。干掉这部分敌人之后上电梯前进。

下电梯后连续调查两个房间中的电脑，之后进入BOSS战。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：在研究室内部，一个房间里的敌人会隔着玻璃向你射击，在敌人所在房间角落的柜子旁边。

SECURITY-COM2：在队伍合流的那个房间，电脑终端右边的那个台子后面。

BOSS：半身兽

行动比较敏捷，而且口中喷射激光的攻击方式有秒杀级的攻击力，不过这并不妨碍它成为本作最简单的BOSS。上来一个冲击波打晕，然后狂轰头部打坏弱点，之后跑到下面去躲着别动，等同伴们废话完毕之后拔枪射击头顶上的报警铃（射击红色的警灯部分）。然后它就会不顾一切地攻击警铃，我们出去打活靶子就好。如果不想等警铃也可以几个冲击波解决问题。



5-3

队友强制更换为新堂和黑泽。初期我们需要对付那些处理品机器人，虽然只会近身攻击，但是这里太狭小了，很容易出事故，看到苗头不对就要立刻翻滚。这里的敌人掉落电池的概率相当大。消灭掉所有敌人后新堂会向你搭话，第一问选择○键的选项即可。

出门后跳下平台往前走，敌人出现后立刻后退，这里敌人很多，原地作战很容易被围攻致死。在前面的第二个路口看到敌人从上面跳下来之后要立刻举枪蓄力，看到大批敌人出现直接射击可以瞬间干掉它们。再往前走在狭窄的地面上聚集了大量的敌兵，又是个冲击波屠杀场。

往前走来到门前，新堂和黑泽要负责开门，我们掩护他们，站在楼梯口看准时间往下放冲击波就可以了。之后依然是狭窄的地形和大批聚集的敌人，实在是刷杀人数的好地方。继续前进又需要我们掩护他们开门，方法不变。大门开了之后赶紧进门爬上去。上面可以找到电力井，在这里充满能量吧。

下来之后是一个垃圾处理厂，这里地形依旧狭窄，敌人依旧扎堆……清理掉这些垃圾后从路边的门进去，跳下去之后等一下自己的队友，确保在下面的时候全程给他们开道，来到电梯前等待剧情发生即可。剧情结束后新堂离队。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：第二个有敌人跳下来的路口，往左走在尽头发现。

SECURITY-COM2：垃圾处理通道中部右手边可以看到。

5-4

和老队友们合流。之后的战斗有时间限制，不过敌人很弱，一路冲也问题不大。注意这里最好能把冲击槽攒满。除了一开始进门之后的通道两个盾牌兵那里值得用一次冲击波秒杀之外，其他地方冲击波作用不大。杀到电梯里，上楼BOSS战。





BOSS：地狱犬

敌人是之前那个半身兽的进化版，但是没有一击必杀光线，不过近身攻击力依然强到掉渣。而且扑击的距离很远，判定很大还带追加攻击，伤害力也很大，很容易一击把我们打成重伤，这里最好用光你所有的冲击槽迅速解决它，因为战斗进行到一定阶段远处的楼上会出现杂兵，双重干扰下很容易把我们打成扑街。对头部伤害到一定程度之后尾巴会断，之后它的行动没受什么影响，只是扑击之后的追加攻击没有了，继续麻痹住打头即可。如果冲击槽用光了可以先去捡远处角落里的狙击枪消灭远处楼顶上的狙击手，然后再跟它慢慢游斗，时间足够。

之后前进进门，发生剧情，如果此时时间还很充裕的话，建议转头回去救一下 BIG BO，趁地狱犬的头没有疯狂摆动的时候猛打它的头即可。之后一路来到目标地点，用火箭筒瞄准远处的大锅盖，轰……

之后需要在一分十秒内逃到指定地点，中途会发现电力井，充电后轰掉面前挡路的障碍物即可。之后一路狂奔至目的地。到了地方也不能消停，我们还要跑过一段断桥，注意这里我们是有可能直接冲到断桥下面去的，路过桥梁掉落形成的洞穴旁边需要放慢一点速度，最后还有一段 QTE，小心。上演胜利大逃亡后本关结束。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：和老队友合流之后，进门会发现通道里有两个盾牌兵，杀出这条通道后左转可以在墙角找到。

SECURITY-COM1：所在地异常坑爹，把大锅盖轰掉之后我们需要在限定时间内跑路，中间要爬上一个梯子，在梯子上会看到大锅盖的特写。跳下梯子之后右转可以在某个角落里找到。

▶ 终章 DENYING DESTINY

6-1

本关其实简单得要死，就是一路打打打。最开始房间里的敌人很常规很好对付，躲在掩体后面射击即可。顺带一提这里的地形很像《光环》里面的秋风之墩号的餐厅，可以从外面绕到敌人侧面打它们一个措手不及。

出门口还是打打打，不过最开始敌人配置在房间中的兵力竟然是四个盾牌兵，那试问你们的火力呢……不要进房间，直接在外面秒杀掉这些盾牌兵，之后进门立刻蓄冲击波并射向对面左边的入口。之后的几个房间结构都差不多，可以参照第一个房间的打法。

一路前进来到一个有商店的地方准备，上楼梯进门开始 BOSS 战。



BOSS：菲

严格来讲这并不是一场 BOSS 战，无论从哪个方面都不建议玩家攻击菲。专心打小兵，随时注意躲避菲的狙击即可。打到一定程度菲会挟持一名我方同伴，在慢动作中我们要打菲的手，之后继续打小兵，小兵全灭之后 BOSS 战结束。这里有可能给你造成麻烦的就是忍者，最好用冲击波迅速解决，另外感觉菲的狙击攻击力比一般小兵还要低……

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：一路杀到有商店的地方（BOSS 战前），开门进入 BOSS 战的地方下另外一侧的楼梯，在楼梯后面的拐角处找到。

6-2

开始之前在商店里买好补给品，包括冲击槽和药包，该升级就升级，把钱花完。进门进行最终 BOSS 战。

BOSS1：美军战斗机甲四台

开战之后迅速使用冲击波可以直接把对方全部打瘫痪，之后绕场跑的过程中可以找到一门白色的榴弹炮，用这门榴弹炮可以炸掉至少两个敌人，之后利用冲击波干掉剩下两个，由于敌人死掉后 100% 会掉大电池，所以冲击波的使用可以开放一些。

BOSS2：强化型美军战斗机甲

BOSS 没有特别的弱点，但是换言之也就是全身都是弱点，打哪里都无所谓。

这家伙有四个形态。第一个形态使用机关枪和烟雾弹，威胁不是很大，躲在柱子后面可以躲开机关枪，看到它扔烟雾弹就侧闪，这个形态不要使用场边的榴弹炮，也不要使用冲击波，慢慢磨即可。

打到一定程度它会用一个很花哨的动作转变形态，这个形态的霰弹枪威胁太大，远近通吃，近身直接秒杀，远距离霰弹枪连射可以把你扼杀在硬直状态，决不能让这个形态的 BOSS 站起来，看到它变身就立刻跑到榴弹炮那里一炮掀翻它，等它试图站起来的时候就再来一炮，炮弹打完了冲击波跟上，总之直接屈死 BOSS 这个形态是最好的选择。

第三形态使用的是火箭筒，需要我们绕圈打。保持跑动就问题不大，不过这个阶段可能会打得很长，注意观察场地中补给的位置，随时准备进行补给。

最终形态竟然用上了钻头……简直弱得可以，围着一个柱子跟它绕圈就可高枕无忧，虽然这个形态的 BOSS 也会使用冲击波，不过躲在柱子后面就压力不大。

最后进入表演时间，需要一个冲击波送它上西天，游戏通关。

SECURITY-COM 所在地

SECURITY-COM1：商店旁边。

通关后开启选关模式，不过选关之后武器改造清零，装备回到初始状态，信赖度回到初始状态，除了用来找找隐藏要素之外实在不明白有什么用。

HARD 难度通关后开启 NO MERCY 难度。







好感度攻略指南

バイナリ - ドメイン
BINARY DOMAIN

好感度有关的奖杯可以说是本作最复杂和困难的，不过仍然可以在一周目之内全部搞定，不过建议专门开启简单难度来搞定好感度相关奖杯，高难度下我们自身都难保，很多时候就顾不得好感度了。

准备工作

首先是要在2–3的地下街买到相关纳米机械，当然不是在商店里，往入口方向走，入口处站着一个头和身子不太成比例的大叔。和他对话后确定就可以花500块买到这个纳米机械，过期不候，所以不要在之前把身上的钱花光。虽然装备这个纳米机械只能带来5%的加成，但是积少成多，对缩短奖杯获得时间很有帮助。

战斗表现



然后我们来看看除了固定选项之外能提升好感度的方法：

1. 普通战斗中表现出色：连续爆头或断肢、同时击毙多名敌人、连续肉搏攻击、连续击毙敌人（可以是重伤的敌人），这几种行为增加好感度的概率比较大。低难度下敌人躲避爆炸物的意识不高，手雷扔准点经常可以造成大范围惨剧，不死的敌人也基本上四肢不全，这时候冲出去肉搏干掉剩余的敌人，可以加两次好感度。在一些混战场景中利用冲击波也非常有效，另外值得注意的是，战斗中优异表现造成好感度提升的时候队友会说一句话，一般情况下提升一次好感度说一句，如果说了两句就说明好感度提升了两次，群体断肢后出去肉搏解决问题之后很容易发生这种情况。

2. 救助队友：每次给重伤队友打药是必定会加一次好感度的，由于队友不会在倒地之后马上使用药包，所以一看到他的生命计量已经到了红色就赶紧过去帮他打药。如果另一名队友身上已经没有药包的时候他会要求你去救助那个重伤的队友，同意之后打药会同时增加两个人的好感度。简单难度下我们甚至不用刻意买药包，路上捡的就够用。而即使在简单难度下，队友倒下的场合也不少见，果断上去讨好他吧。

3. 完成战术目标：这个更好理解，队友提出的战术目标一律表示同意就可以了，关键是看清要你前冲还是打掩护。实在看不懂的场合可以通过队友的行动来观测：刚刚提出战术要求的队友一般会做和你要做的事情相反的举动，比如他主动打掩护一般就是需要你突击等等。注意在一些固定场合队友会提出一些特殊战术，比如在和半身兽战斗的时候队友会提示你打警铃，在队友说完话之前你就把警铃给打了的话不加好感度，这点注意，不要过分卖弄自己……另外一些时候队友会提示你让他使用某种战术，比如菲会告诉你她想用电磁手雷让敌人自相残杀，这种战术失败不影响好感度。

所以在战斗中英勇表现是提高好感度的重要环节，简单难度下打猛一些是非常有必要的。另外简单难度下最好多用肉搏，因为这个难度下队友的行动非常飘忽，突然一个翻滚挡在你枪口前也是很常见的，虽然打队友减好感度减得不多，但是也尽量避免这个情况。

队友参战时间

由于黑泽的好感度并不作要求，所以不列出他的参战时间。
BIG BO：1–1到3–4、5–4到6–2
菲：2–1到5–2、6–2
查理：2–1到3–4、5–4到6–2
蕾切尔：同查理
CAIN：3–2到5–2（据说6–2可能参战）
新堂：4–3到5–3

好感度全满之旅开始

首先第一关，除了BIG BO之外我们没有其他队友，很容易把他的好感度刷到三级差一点四级的地步。之后随剧情来到2–1，队友选择那里选择BIG BO和菲。

之后一直不更换队友，一直来到2–5的地下水道那里。这里估计BIG BO的好感度应该已经满了（差一点也没关系，后面从地狱犬嘴里把他救下来的话能大幅提升好感度），过程中竭力讨好菲即可。来到2–5的后半部分的最后，我们需要在等电梯的时候消灭冲过来的“兽族苦役”，这里只要你不上电梯，兽族苦役是杀不干净的，可以站在这里一直打，兽族苦役近身之后一个格斗能一击多杀，很容易把之前一直没有编进队伍的英国二人组好感度刷满。

之后选择队友的时候选菲和新加入的CAIN，这里要抓紧时间表现，第一次对大猩猩的BOSS战中可以放放水，通过救人骗一些好感度。另外可以适当利用4–2月台上无限出现的红色杂兵，一直来到新堂加入之后，在抵抗组织电梯前被敌人包围那里选择菲当队友。

大猩猩第二次出现后要完成抵抗组织基地内部的两个爆炸任务，然后在4–4两人发生激情事件的时候，菲的好感度应该已经满了。

下面主力刷CAIN，如果前面表现得当的话这里CAIN的好感度应该来到第四级出头。在5–1的BOSS战中楼上的敌人无限刷新，可以把队友叫上来看我们打小兵，同时刷CAIN的好感度。而下面只要有选择队友的环节就选CAIN，到半身兽剧情前必须刷满。

之后队友强制更换为黑泽和新堂，在守门剧情那里敌人无限出现，地形又很狭窄，利用冲击波可以把敌人牢牢封死在下面，冲击槽不够可以下去捡，在这里很容易把新堂的好感度刷满，而如果你愿意的话，把黑泽的好感度刷满也不是啥难事，虽然没什么意义。

之后全员大团圆结局（当然该死的还是要死……）。





枪械改造

バイナリ - ドメイン
BINARY DOMAIN

丹专用 SOWSAR-17 突击步枪 SBMOD

枪械性能								
改造等级	1	2	3	4	5	6	7	8
弹数	40	45	50	55	60	65		
单发威力	130	160	170	180	190	200	220	240
射程距离	100	110	115	120	125	130		
命中精度	61%	65%	69%	71%	78%	81%		
连射速度	0.17	0.16	0.15	0.14	0.13	0.11		
冲击波攻击力	200	250	300	350	400			
冲击槽	3	4	5	6	7	8		

改造费用								
改造等级	1	2	3	4	5	6	7	8
弹数		2000	3000	5000	7000	9000		
单发威力		1000	2000	3000	5000	7000	9000	10000
射程距离		1000	2000	3000	5000	7000		
命中精度		1000	2000	3000	5000	7000		
连射速度		3000	4000	5000	7000	10000		
冲击波攻击力		4000	5000	7000	10000			
冲击槽		3000	4000	5000	7000	10000		

BIG BO 专用重机枪 M-489 SAW

枪械性能						
改造等级	1	2	3	4	5	6
弹数	55	65	75	85	95	105
单发威力	170	200	220	240	260	280
射程距离	100	110	115	120		
命中精度	53%	57%	61%	65%		
连射速度	0.13	0.12	0.11	0.10		

改造费用						
改造等级	1	2	3	4	5	6
弹数		1000	2000	3000	5000	6000
单发威力		1000	2000	3000	5000	6000
射程距离		1000	2000	3000		
命中精度		1000	2000	3000		
连射速度		1000	2000	3000		

菲专用 R93 狙击枪

枪械性能						
改造等级	1	2	3	4	5	6
弹数	6	11	16	21		
单发威力	600	620	640	660	680	700
射程距离	200	210	215	220		
命中精度	95%	96%	97%	98%	99%	100%
连射速度	0.80	0.75	0.70	0.65		

改造费用						
改造等级	1	2	3	4	5	6
弹数		1000	2000	4000		
单发威力		1000	2000	4000	6000	10000
射程距离		1000	2000	4000		
命中精度		1000	2000	3000	5000	7000
连射速度		1000	2000	4000		

查理专用 HIG-PDW44 冲锋枪

枪械性能						
改造等级	1	2	3	4	5	6
弹数	40	45	50	55	60	65
单发威力	130	160	180	200		
射程距离	24	34	39	44		
命中精度	59%	63%	67%	71%		
连射速度	0.10	0.09	0.08	0.07	0.06	0.05

改造费用						
改造等级	1	2	3	4	5	6
弹数		1000	2000	3000	5000	7000
单发威力		1000	2000	4000		
射程距离		1000	2000	4000		
命中精度		1000	2000	4000		
连射速度		1000	2000	4000	6000	8000

蕾切尔专用 HIG-S8 霰弹枪

枪械性能						
改造等级	1	2	3	4	5	6
弹数	6	9	11	13	15	17
单发威力	330	360	370	380	390	400
射程距离	12	22	27	32		
命中精度	30%	35%	40%	45%		
连射速度	0.90	0.80	0.70	0.60		

改造费用						
改造等级	1	2	3	4	5	6
弹数		1000	2000	3000	5000	7000
单发威力		2000	3000	5000	7000	10000
射程距离		1000	2000	4000		
命中精度		1000	2000	3000		
连射速度		1000	2000	4000		

CAIN 专用 LE-18 机手枪

枪械性能						
改造等级	1	2	3	4	5	6
弹数	10	15	20	25	30	
单发威力	60	85	90	95	100	
射程距离	80	90	95	100		
命中精度	72%	74%	75%	77%		
连射速度	0.11	0.10	0.09	0.08		

改造费用						
改造等级	1	2	3	4	5	6
弹数		1000	3000	5000	7000	
单发威力		1000	3000	5000	7000	
射程距离		1000	3000	5000		
命中精度		1000	3000	5000		
连射速度		1000	3000	5000		

新堂专用赤木 74 式突击步枪

枪械性能						
改造等级	1	2	3	4	5	6
弹数	30	35	40	45	50	55
单发威力	150	180	200	220	240	260
射程距离	100	110	115	120		
命中精度	78%	79%	82%	91%		
连射速度	0.35	0.34	0.33	0.32		

改造费用						
改造等级	1	2	3	4	5	6
弹数		1000	2000	3000	5000	7000
单发威力		1000	2000	3000	5000	7000
射程距离		1000	2000	3000		
命中精度		1000	2000	3000		
连射速度		1000	2000	3000		

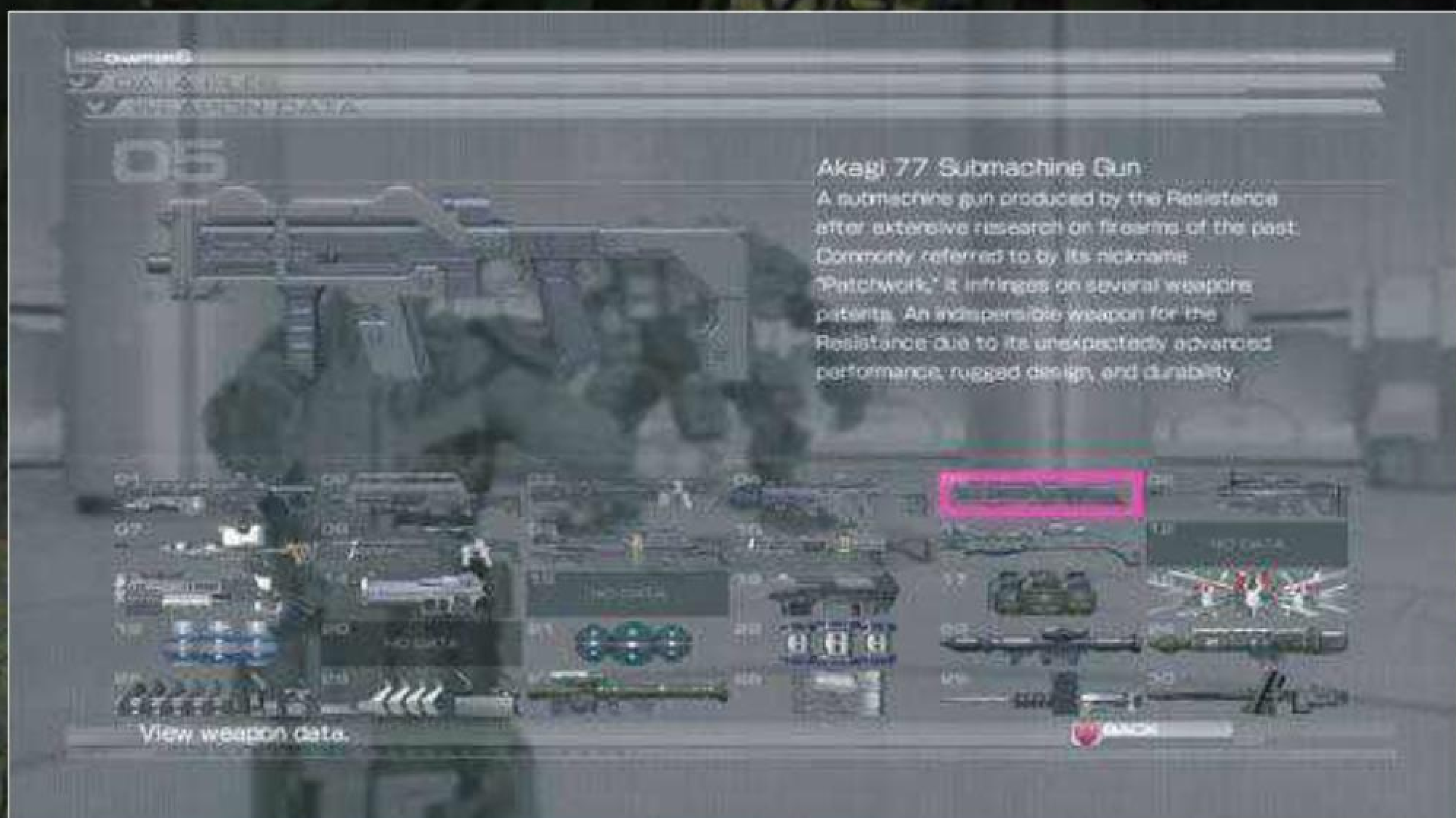
关于枪械数据的一些解释

单发威力这项，确确实实是指的每一颗弹药的威力，包括突击步枪或者冲锋枪这类连发性能出众的武器，所以这就是后期突击步枪的威力恐怖的原因。

射程距离这项，在射程距离内，枪械的单发威力和命中精度都是能达到数据显示的数值的，包括霰弹枪，升到最高级蕾切尔的霰弹枪射程32米，那么无论顶脑门上打还是卡在32米射距上打伤害和精度都是一致的。而超出射程之后威力和精度都会直线下降。

命中精度的提高并不能提高同伴攻击到敌人的概率，只能减少他们瞄准了敌人打结果还打鸟的情况，菲的狙击枪命中率提高到100%，该打飞的还是能直接打飞……

主角丹的特殊升级项目冲击波威力，冲击波的距离是无限的，直到打在障碍物上（盾牌不算障碍物），其中冲击波的攻击力是平均分配的，中心部分的攻击力和边缘部分相同。



全纳米机械性能及入手方法

バイナリー・ドメイン
BINARY DOMAIN

丹专用

名称	效果	售价	入手时机
アサルト：バイタルエキスパンションI	体力+8%	–	Chapter1–2捡拾
アサルト：バイタルエキスパンションII	体力+10%	1000	商店购买：2–1
アサルト：バイタルエキスパンションIII	体力+10%	2000	商店购买：4–2
アサルト：フィジカルエンハンスメントI	体力+10%	800	商店购买：1–3
アサルト：フィジカルエンハンスメントII	体力+12%	–	Chapter2–5捡拾
アサルト：オートリペア–I	自动回复1.2倍	–	Chapter2–1捡拾
アサルト：オートリペア–II	自动回复1.2倍	2000	商店购买：4–2
アサルト：ショットプロテクションI	防御力+8%	800	商店购买：1–2
アサルト：ショットプロテクションII	防御力+10%	1200	商店购买：2–3
アサルト：プロテクションコーティング	防御力+10%	3000	商店购买：4–4
アサルト：バレットプルーフスキンI	防御力+10%	–	Chapter1–3捡拾
アサルト：バレットプルーフスキンII	防御力+12%	1500	商店购买：4–3
アサルト：マッスルリジェネレーションI	近接攻击力+10%	–	Chapter2–4捡拾
アサルト：マッスルリジェネレーションII	近接攻击力+15%	1500	商店购买：2–5
アサルト：アボイダンスインポートI	回避性能+10%	1000	商店购买：1–2
アサルト：アボイダンスインポートII	回避性能+20%	1500	商店购买：3–2
アサルト：クイックプロンプト	弹药装填速度1.5倍	1000	商店购买：1–3
アサルト：エクスプローチ	手雷类武器所持数+1	800	商店购买：2–3
アサルト：トラストプロモーション	信赖度补正+5%	500	Chapter2–3：500CR在大头男子处购买
アサルト：メディポーチI	急救药包所持数+1	500	商店购买：2–3
アサルト：メディポーチII	急救药包所持数+2	1000	商店购买：3–1

注：推荐装备：急救药包所持数+2、信赖度补正+5%（当然刷满信赖度就不需要了）、防御力+12%。这里提到的回避性能指的是回避时候的无敌时间，下同。

BIG BO 专用

名称	效果	售价	入手时机
ヘビーガンナー：ギガストレンクスI	体力+10%	300	商店购买：1–2
ヘビーガンナー：ギガストレンクスII	体力+10%	400	商店购买：1–3
ヘビーガンナー：ギガストレンクスIII	体力+20%	600	商店购买：2–1
ヘビーガンナー：ギガストレンクスIV	体力+25%	800	商店购买：2–3
ヘビーガンナー：ギガストレンクスV	体力+30%	1000	商店购买：2–5
ヘビーガンナー：アーマークラッディングI	防御力+10%	800	商店购买：1–2
ヘビーガンナー：アーマークラッディングII	防御力+15%	500	商店购买：2–1
ヘビーガンナー：アーマークラッディングIII	防御力+20%	800	商店购买：2–5
ヘビーガンナー：パワーエキスパンションI	近接攻击力+10%	300	商店购买：1–3
ヘビーガンナー：パワーエキスパンションII	近接攻击力+20%	500	商店购买：2–3
ヘビーガンナー：メディポーチ	急救药包所持数+1	500	商店购买：2–3

注：推荐装备：防御力+20%，体力+30%

菲专用

名称	效果	售价	入手时机
リコン：フィジカルエンハンスメントI	体力+10%	300	商店购买：2–5
リコン：フィジカルエンハンスメントII	体力+12%	400	商店购买：4–2
リコン：フィジカルエンハンスメントIII	体力+15%	600	商店购买：4–4
リコン：オートリペア	自动回复1.2倍	600	商店购买：2–1
リコン：バレットプルーフコートI	防御力+8%	300	商店购买：2–3
リコン：バレットプルーフコートII	防御力+10%	600	商店购买：4–3
リコン：バレットプルーフコートIII	防御力+15%	800	商店购买：4–4
リコン：アボイダンスインポート	回避性能+10%	1000	商店购买：2–3
リコン：エイムクリアリングI	狙击精度+10%	1200	商店购买：2–1
リコン：エイムクリアリングII	狙击精度+15%	1000	商店购买：3–1
リコン：クイックプロンプト	リロード速度1.5倍	1000	商店购买：2–5
リコン：メディポーチ	急救药包所持数+1	500	商店购买：2–3

注：推荐装备：狙击精度+15%、防御力+15%

查理专用

名称	效果	售价	入手时机
スペックオプス：バイタルエキスパンションI	体力+8%	300	商店购买：2–1
スペックオプス：バイタルエキスパンションII	体力+10%	400	商店购买：2–3
スペックオプス：バイタルエキスパンションIII	体力+15%	600	商店购买：3–3
スペックオプス：オートリペアI	自动回复1.2倍	400	商店购买：2–2
スペックオプス：オートリペアII	自动回复1.5倍	600	商店购买：3–1
スペックオプス：バレットプルーフスキンI	防御力+10%	800	商店购买：2–3
スペックオプス：バレットプルーフスキンII	防御力+12%	600	商店购买：3–1
スペックオプス：レスキューアドバンテージ	救助队友速度1.5倍	1000	商店购买：2–2
スペックオプス：アボイダンスインポート	回避性能+10%	1000	商店购买：2–5
スペックオプス：メディポーチI	急救药包所持数+1	500	商店购买：2–1
スペックオプス：メディポーチII	急救药包所持数+2	1000	商店购买：2–3

注：推荐装备：自动回复1.5倍、急救药包所持数+2

蕾切尔专用

名称	效果	售价	入手时机
デモリション：フィジカルエンハンスメントⅠ	体力+10%	300	商店购买：2-1
デモリション：フィジカルエンハンスメントⅡ	体力+12%	400	商店购买：2-3
デモリション：フィジカルエンハンスメントⅢ	体力+15%	600	商店购买：3-3
デモリション：オートリペアⅠ	自动回复1.2倍	400	商店购买：2-3
デモリション：オートリペアⅡ	自动回复1.5倍	600	商店购买：3-1
デモリション：バレットプルーフコートⅠ	防御力+8%	300	商店购买：2-2
デモリション：バレットプルーフコートⅡ	防御力+10%	600	商店购买：2-5
デモリション：アボイダンスインポートⅠ	回避性能+10%	1000	商店购买：2-1
デモリション：アボイダンスインポートⅡ	回避性能+20%	1200	商店购买：2-5
デモリション：クイックプロンプト	リロード速度1.5倍	1000	商店购买：2-2
デモリション：メディポーチ	急救药包所持数+1	500	商店购买：2-3

注：推荐装备：自动回复1.5倍、回避性能+20%

CAIN 专用

名称	效果	售价	入手时机
ジャガーノート：マルチレーヤープレーティングⅠ	防御力+12%	400	商店购买：4-2
ジャガーノート：マルチレーヤープレーティングⅡ	防御力+18%	600	商店购买：4-4
ジャガーノート：オートヒーリングⅠ	自动回复1.2倍	300	商店购买：3-2
ジャガーノート：オートヒーリングⅡ	自动回复1.5倍	400	商店购买：4-3
ジャガーノート：シェルプルーフコーティングⅠ	防御力+10%	300	商店购买：3-3
ジャガーノート：シェルプルーフコーティングⅡ	防御力+15%	500	商店购买：4-3
ジャガーノート：ブラウニーフォーシングⅠ	近接攻击力+10%	300	商店购买：3-3
ジャガーノート：ブラウニーフォーシングⅡ	近接攻击力+20%	400	商店购买：4-4
ジャガーノート：メディポーチ	急救药包所持数+1	500	商店购买：4-4

注：推荐装备：近接攻击力+20%、防御力+18%

新堂专用

名称	效果	售价	入手时机
ソルジャー：バレットプルーフスキンⅠ	防御力+10%	300	商店购买：4-3
ソルジャー：バレットプルーフスキンⅡ	防御力+12%	600	商店购买：4-3後半
ソルジャー：バイタルエキスパンションⅠ	体力+8%	300	商店购买：4-3
ソルジャー：サバイバルアドバンテージ	濒死状态忍耐时间加长+10%	1000	商店购买：4-4
マッスルリジェネレーション	近接攻击力+10%	1000	商店购买：4-4
ソルジャー：オートリペアⅠ	自动回复速度1.2倍	400	商店购买：4-3後半
ソルジャー：メディポーチ	急救药包所持数+1	500	商店购买：4-4

注：推荐装备：自动回复速度1.2倍

武器性能心得

バイナリー・ドメイン
BINARY DOMAIN

Akagi74 Assault Rifle

标准的三连发步枪，远程射击精度在突击步枪里算是最高的。攻击力尚可，一般的杂兵机器人即使在最高难度下也很可能一轮攻击之内断肢。由于是三连发步枪，玩家可以探头三枪之后马上缩回掩体，高难度下安全性不错，缺点是无法对敌人进行火力压制，近战的时候也会由于火力不足而很难帮助玩家脱困，另外由于火力密度低，打 BOSS 的时候分外不给力。

RAOW-R8 Assault Rifle

敌方机器人的制式武器，基本上是主角那把标准步枪的弱化版，威力和精度以及射速都要略逊一筹，但是胜在这玩意遍地都是，根本不担心弹药的问题。在最高难度下最好随时携带这把武器（特殊情况除外），可以大大减轻弹药压力。

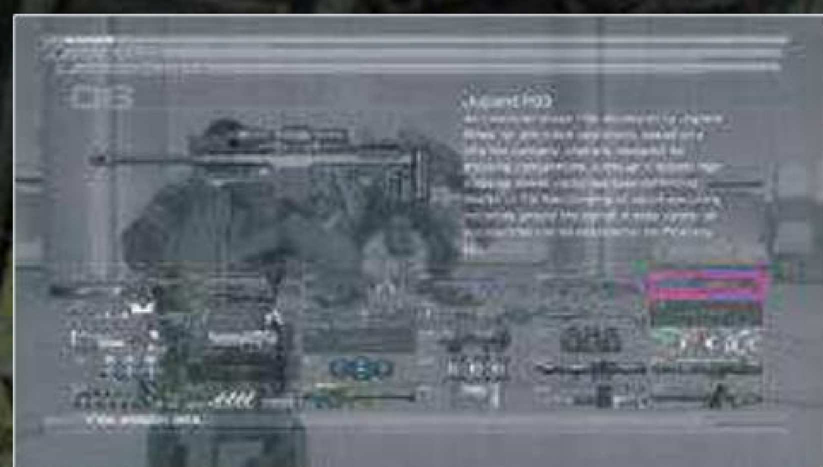
HIG-PDW44 Submachine Gun、Akagi77 Submachine Gun

标准的冲锋枪，射速出众，而且近距离短兵相接的时候命中率极为惊人，前期拿到这把武器之后在接近敌人的情况下可以乱扫，很容易打残敌人。后期突击步枪的性能上来之后这把武器的作用不大，面对那些近身的敌人时候还不如标准突击步枪管用。这两种冲锋枪的区别不大，Akagi 的射速更快一些，但是命中精度稍差。



Jugland 93、Yamato 50 Sniper Rifle

两挺重型狙击步枪，攻击间隔很长，由于本作设定，狙击枪命中敌人身体会被装甲阻隔一下，加上最高难度敌人体力翻倍，基本上命中身体是不可能直接一击必杀的，即使是 HP 比较低的狙击手。本作没有屏气设定，瞄准的时候微有晃动，这里可以用切换准星的方式来辅助瞄准，具体就是蹲在掩体后面使用手枪或者别的武器瞄准敌人头部，然后退回去，不移动位置切换狙击枪直接探头就打，很大几率爆头，但是被狙击枪爆头的敌人基本上直接就挂了，不会替我们攻击敌人。



RAOW SR-1 Sniper Rifle

定位更接近于连发狙击枪的一把轻型狙击枪。攻击力稍逊，但是可以端着枪连射。在高难度下意外地好用，连射可以让敌人死在硬直的状态下，本狙击枪弹容量比较大。注意，狙击枪打 BOSS 同样不给力。

Schwarzlose M-489 SAW、Akagi 78 Machine Gun

重机枪型的武器，强大的攻击力、超高的射速，这种武器用来进行火力压制是最完美的。用这两把武器的时候无需进行瞄准，扫射的话效率也不低，瞄准的话反而因为举枪速度慢而容易成为活靶子。另外这两种武器的载弹量虽然很大，但是也请大家注意有空就上弹，如果子弹打完了的时候刚好没有躲在掩体后面的话，超长的上弹时间足以让你死两次了……

Soldado 38P Auto

默认装备的一把手枪。精度不错，但是这几乎是这把武器唯一的有点了，由于不像有些射击游戏那样有特别的爆头效果，这把武器虚弱的攻击力和令人无奈的射速让它几乎毫无用武之地，好在这把武器的近身攻击速度很快。

LE-18 Machine Pisto

顾名思义，这是一把连射式的手枪。可以在主武器断粮的时候接个短，比默认装备的那把手枪要好得多。

HEMWL3.8 RPG、Nagato 79 RPG

火箭筒在本作中算是实用性想到高的武器，高难度尤其如此。无论是对付大型敌人还是用于解围都有很大用处。在面对大型敌人的时候最好采取瞄准身体最大部位射击的方式，且不要在挨打的时候发射。因为只有两发备弹，打不中的话损失太大。面对群敌的时候最好对着敌人身上轰，爆风攻击的效果比往地上轰的效果好。另外注意爆炸点不要离自己太近。

Orochi G6 Gatling Gun

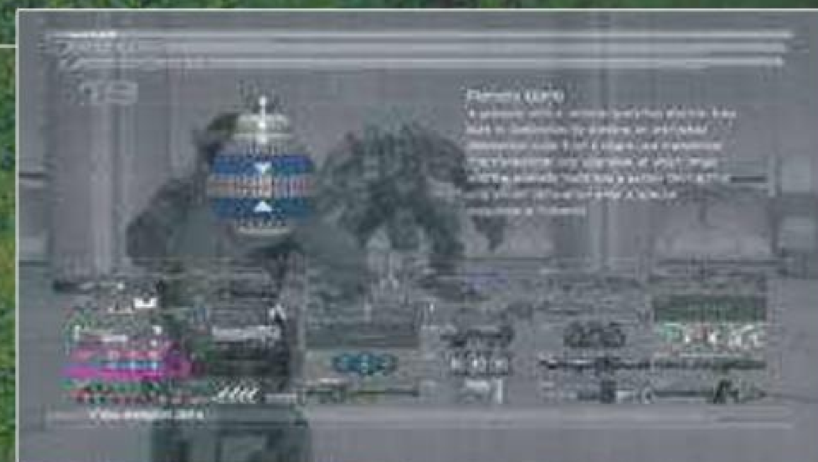
黑色机枪兵掉下来的武器，持有这种武器的时候移动速度会超慢，基本上等于活靶子，高难度下慎用。一定要用的话这把武器不适合扫射，瞄准敌人身体不断射击才是正确的用法，用来消灭的那些大体型的敌人非常爽快。另外在最后一战中还会捡到类似的火箭筒型的重型武器，不过应用机会不多，这里就不再介绍了。



防爆盾

虽然在使用防爆盾的时候只能使用手枪，但其实这件武器非常强力，拿好护盾的话敌人的攻击不会很频繁地招呼到你的身上，基本上很安全，而它们的火力却都会集中到你身上，这时候命令队友射击的话可以重创敌人。当然，防爆盾绝不是绝对安全的。

Remote Bomb



最基本的碎片手雷，爆炸范围不算很大，所以需要扔到敌人附近才能造成有效伤害。这种手雷几乎可以在爆炸的瞬间把周围所有的敌人炸成瘸腿。本作有手雷的瞄准线，看好了位置再扔即可。如果敌人火力太密也可以蹲在掩体后面盲扔，如果敌人距离比较远，可以把视角向上调为45度再投掷手雷。这种手雷落地到爆炸间隔有点长，请把握好提前量。

Sticky Bomb

这玩意的日语名字比较好听：Kiss Bomb，很甜蜜，很恐怖。这玩意最大的特点是能黏在敌人身上，打有些BOSS的时候如果能把这种手雷直接扔到它们身上的弱点上，几乎一下就是重伤。相反，由于需要长时间瞄准，这玩意在杂兵战中反而不那么给力。

Plasma Grenade

能让对手自相残杀，这东西最好是随时留着救急用，敌人太近了的时候往自己脚底下扔，可以保命。菲的特殊武器就是这个，如果她建议使用的话一定让她自己去用，有时候你会发现AI在这方面智商还不错。

EMP Grenade

绝对是本作实用性最高的手雷，EMP效果范围之大，持续时间之长都超乎你的想象。可以一发扭转战局，建议在一些艰苦的战斗中随身携带。

Hologram Decoy

挺好玩的一个东西，也就是传说中的诱饵炸弹。最佳用法是往敌人中间扔，它们会把它团团围住射击。注意是"团团"围住，也就是说左边的子弹会穿过这个没有实体的东西打到右边的人……在某些场合实用性不错，但是注意这东西并不是100%能把敌人的注意力吸引到诱饵炸弹那里的。注意不要扔到敌人的背后。

网战综述

バイナリー・ドメイン
BINARY DOMAIN

本作的网站……设定也很像《战争机器》系列",分为合作和对抗两种模式。

网战基本系统综述

在网战中我们扮演的是普通的士兵，不过基本上操作跟RUST CREW的那几个人没什么不同。而且在被打倒之后也是可以用药包自救的，而经验值和分数会算在把濒死敌人彻底终结的人身上，这点很容易被其他玩家用来"抢人头"，打死敌人之后请继续鞭尸。

每个玩家需要选择自己的职业（职业具体设定见后），每个职业的基本能力以及主武器会有不同，上来之后的装备是主武器+一枚碎片手雷+一把手枪。除了武器之外我们还可以装备纳米机械，这里出现的二十四种纳米机械都是单机模式中没有的，依照职业特性装备纳米机械可以提高战斗力。

击杀对手或者完成任务可以获得两种点数：一是分数，二是经验值，经验值大家都懂，用来升级的，升级之后可以装备更强的纳米机械。而分数的作用就是在死亡的间隔购买装备，这也是本作相当独特的一个设定。

人物死亡到下次复活之间会进入职业选择界面，选择职业后就可以选择"Add Equipment"来消耗点数购买装备，包括枪械、药包、手雷（含烟雾弹和阔刀地雷两种网战专用爆炸物）。而想要更顺利地作战就要合理利用这段装备调整时间，尽量选择购买那些能弥补自身弱点的装备，比如狙击手选用霰弹枪等等。在合作模式中，根据接下来敌人的种类来购买装备也是提升作战能力很重要的部分。购买的装备会在下次死亡后消失。



对抗模式

本作的对抗模式有如下几种：

Free for All

混斗模式，见人杀人，见鬼杀鬼就可以了，由于本作的网站地图偏小，这个模式是最激烈的，想在这个模式中取得胜利除了技术和枪法外一定要注意走位，首先是最好不要停留在室外的一个地方，因为狙击手们会第一时间抢占地图的制高点，站着不动无疑是送给他们打。其次就是跑位，不要频繁穿过战场中心，由于地图小，经常发生两个玩家在地图两段对射的情况，你往中间一跑，那他们两个就会毫不犹豫地集中火力打你。回避在这个任务中非常重要，一旦发现自己身后出现敌人就要马上侧闪跑开，不然只能是死路一条。另外在这种经常偶遇敌人的场合，霰弹枪非常霸道，被霰弹枪打死甚至连濒死自救的机会都不给你。

Team Death Match

属于"标配"的一个模式。现在打枪类游戏的网战中应该不会有一款游戏没有TDM的吧……双方分别是"内务省"和"抵抗军"。由于有队友的存在，所以战斗简单了很多。注意职业选择即可，一般最佳选择是一个霰弹枪、两个突击步枪、一个重机枪和一个狙击枪的武器搭配。担任狙击手的玩家需要熟悉地图，开战之后迅速登上制高点，反

制敌人的狙击手或者给焦灼的战局带来一点改变。而重机枪手除了利用火力优势进行压制之外还需要保护狙击手的安全，由于重机枪手的格斗能力一般会强一些，发现有人偷袭狙击手就要果断过去保护，因为狙击手的近战能力……差得令人发指啊！

Team Survival

玩家被分为两个队，直到一队被杀光战斗结束，如果到限制时间双方还有幸存者就按幸存者多寡来判断胜负，其中玩家死亡不可复活。这个模式必备的是提高 HP 上限的纳米机械。因为每个人被杀掉都可能对战局造成重大影响，所以除了狙击手外的其他人在初期应该尽量集体行动，这时候敌人也比较缺乏有效的范围攻击武器。最后时间不够的时候如果还领先，就退回到狙击手所在的位置利用他的射程和威慑力保护剩下的队员。

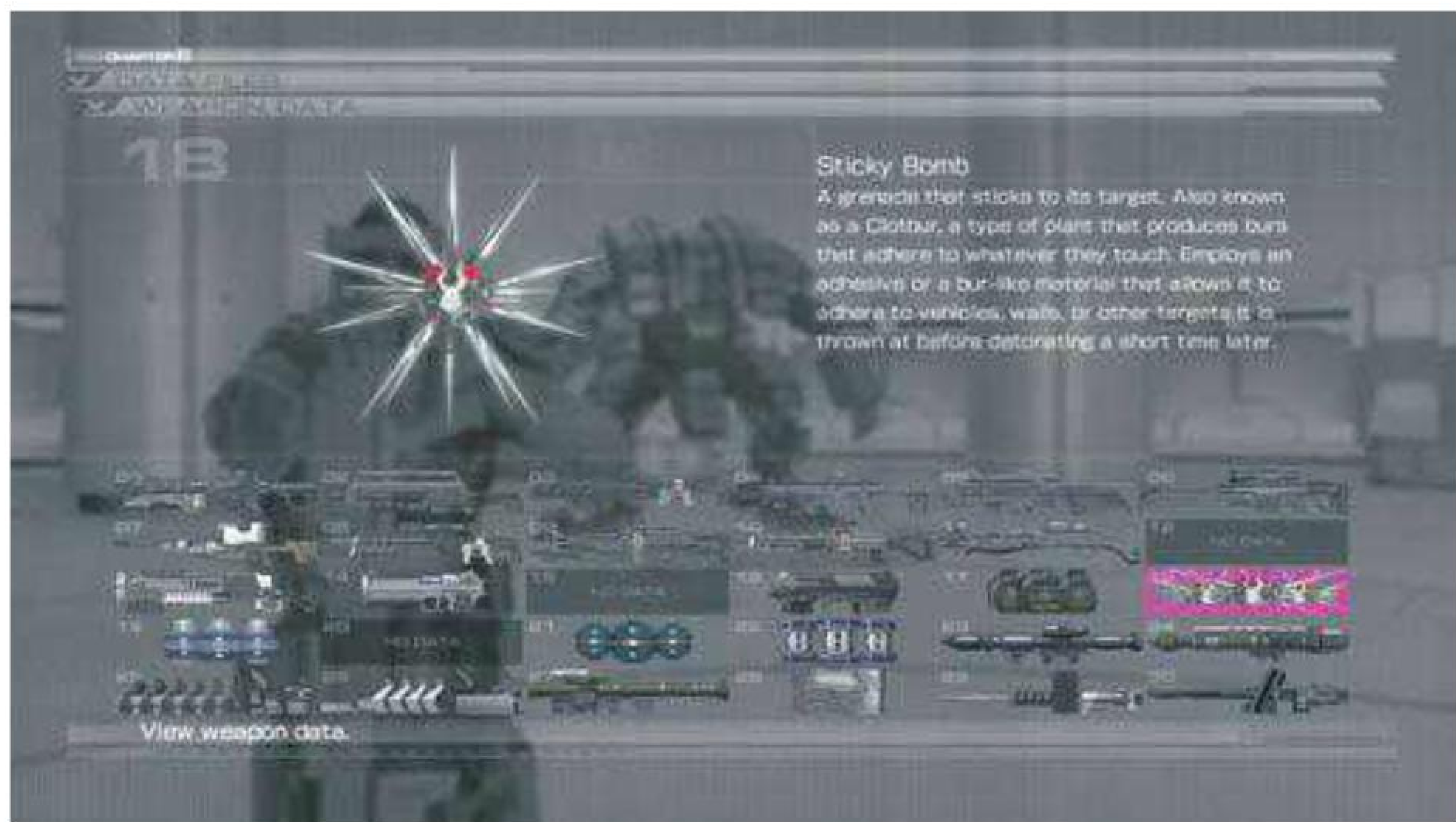


Operation

玩家被分为两个队，其中一队为攻方，一队为守方，攻方的目的是携带炸弹安装到对方基地里并防守到倒计时结束，死亡不能复活。这个类似于《反恐精英》的模式大家应该都不陌生，这个模式中防守方应该分散兵力布防，由于地图小，鸡犬之声相闻，一旦开战全地图都能听见，其他人尽快过去支援就是了。如果要留人守家的话最好放一个霰弹枪手或者重机枪手这种单兵作战能力强的兵种应付敌人的偷袭。而攻方最好集体行动，分散开来不仅容易被敌人逐个吃掉，而且很方便敌人判断炸弹的所在位置。不过如果队员的实力比较出众的话，也可以分出一支奇兵扰乱，能直接灭掉某处防守部队的话两面包夹守方几乎没有胜算。

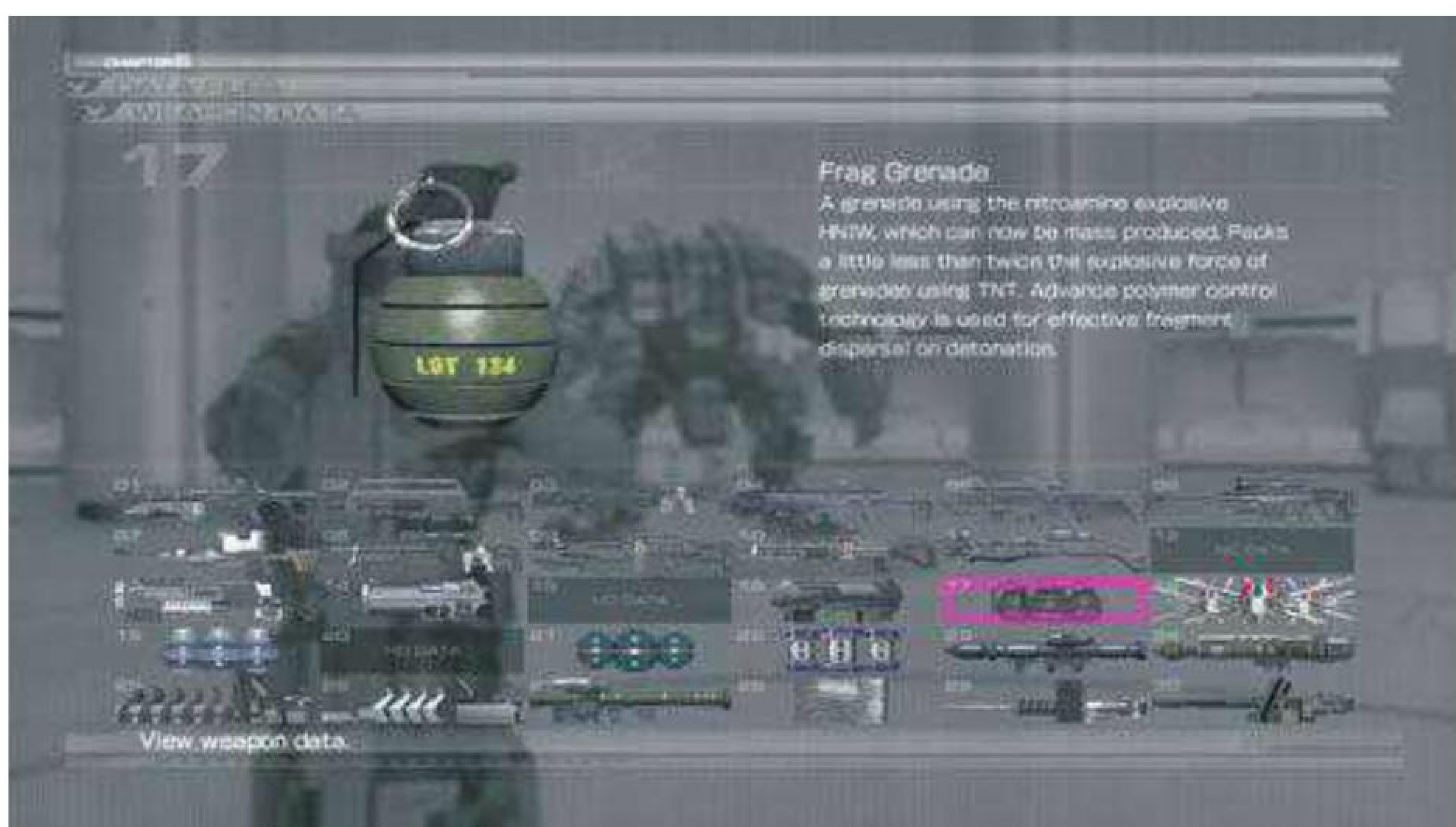
Demolition

同样是安装炸弹的玩法，双方寻找对方的补给安装炸弹，和“《COD》系列”的同名模式完全一致，不过死亡同样不能复活，可以算是 S&D 模式吧。仍然是死一个人可能对战局造成巨大影响的模式。因为双方都有进攻和防守的任务，所以观察视野开阔的狙击手能力如何将是战斗的关键。能不能及时开枪示警以及拖住偷袭的敌人是战斗的关键，有时候其实这个模式比的是双方安弹的速度，所以很多队伍会选择集体扑某个点，留一个人拖延敌人的速度是很有必要的，如果躲藏位置以及出击时间合适，甚至可能一个人全灭专心安炸弹还没发现你的敌人。



Data Capture

其实就是夺旗模式，规则也和夺旗模式一模一样，死后可以复活。基本打法就是护旗的部队不要离得太近，因为一旦 Data 被抢对方肯定是倾巢出动。一边保护带有 Data 的我方队员一边和敌人交战本身就处于劣势。护旗部队最好的配置是一个人跟着带有 Data 的队员，两外三个在附近保护，遇到敌人的大部队的话能掩护带 Data 的队员跑就掩护他跑，眼看跑不了就蹲下打拉锯战，三名待机的队员直接从侧面向敌人进攻，只要带有 Data 的士兵短时间不死就能给待机的队员制造重创敌人的机会。



Domain Control

有点新意，攻方的目标是夺取固定地点，而守方则需要在限定时间内守住至少一个点。应该说这是守方最有利的一种任务，目前笔者参加的这项赛事中还没有在双方实力均等的情况下攻方取胜的案例，尽管攻方的队员的杀人数都高得惊人。守方一开始分散兵力防守，最后重兵屯一点即可，基本上还剩最后两个点的时候守方就开始蹲点死守了。说实话，如果不是实力能碾压对手的话，想破铁桶阵还真不容易，建议攻方全部购买重武器（反正点数基本不缺），循环不断地轰击守方所在区域。不让他们有机会重新组织兵力才有胜算。

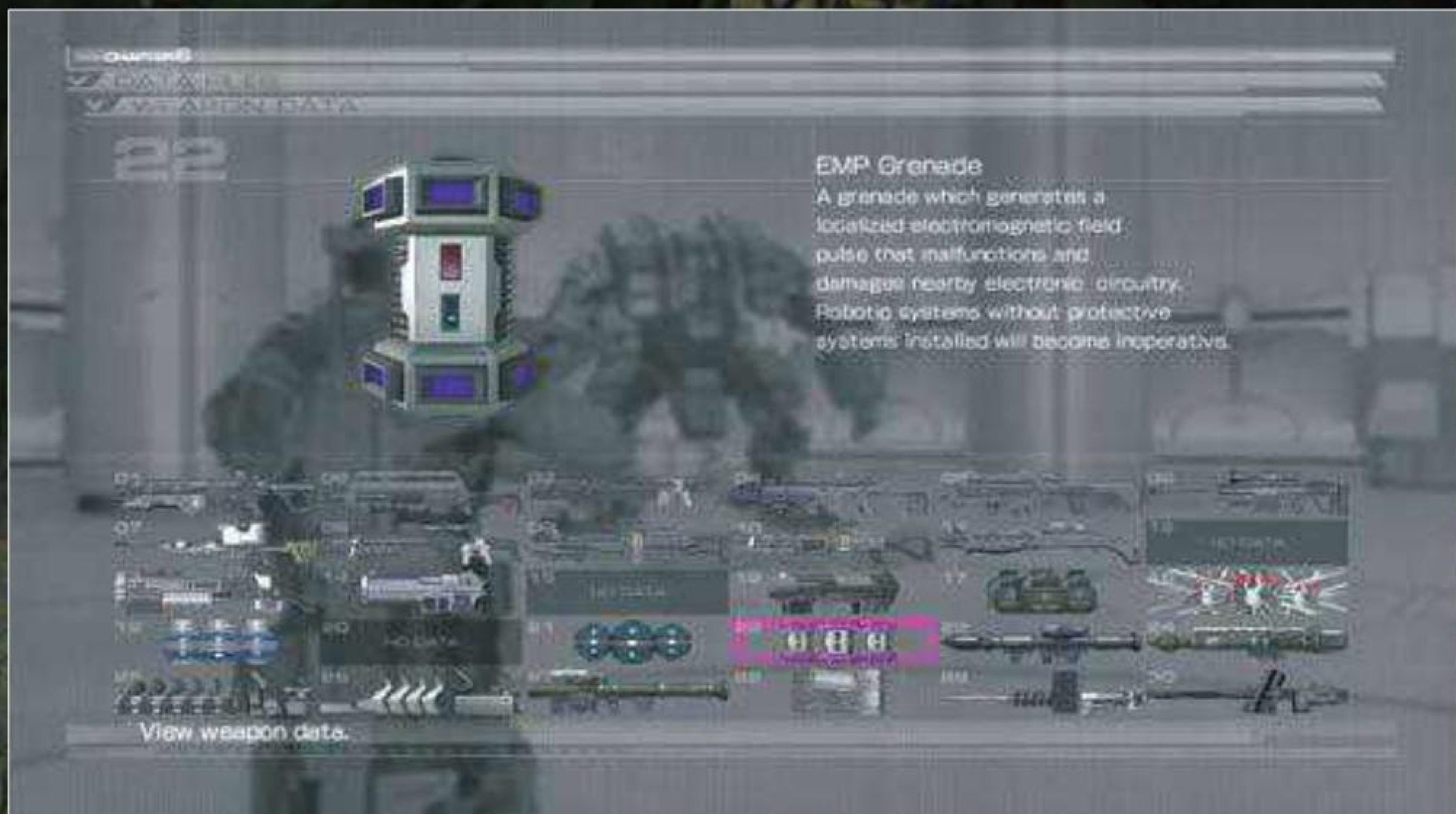


合作模式

也就是“持久战”，在固定的场所迎接一批一批的敌兵，每五批算一波，每波之间有购买装备的时间。可以明确告诉大家凭大家手里的武器中的弹药是绝对挺不过哪怕第一波的。所以地图中固定的地方会摆放弹药，不过弹药补给数量极其有限，如何让每个玩家都获得足够的弹药补给是需要一点默契的，一般来讲，手里的武器弹药没见底的时候最好不要去拿补给。



另外，这里每波敌人都是固定的，比如第一波敌人是普通杂兵，第二波多了近战型的“兽族苦役”，第三波多了狙击手……等等。打熟了就能摸清规律，同时也能根据下一波敌人的种类决定购买什么装备。另外，对战模式的等级会继承到合作模式。



资料

职业与默认装备			
职业	初期纳米机械	初期默认武器（内务省）	初期默认武器（抵抗军）
士兵（Soldier）	メガストレンクス、リコイルコントロール	SOWSAR-17 Assult Rifle	Akagi-74 Assult Rifle
侦察兵（Scout）	メガストレンクス、クイックリアクション	HIG-PDW44 Submachine Gun	Akagi-77 Submachine Gun
狙击手（Sniper）	メガストレンクス、バレットアップグレード	Jugland 93	Yamato 50 Sniper Rifle
重机枪手（Heavy Gunner）	メガストレンクス、バレッドガード	Schwarzlose M-489 SAW	Akagi 78 Machine Gun
冲锋队员（Striker）	メガストレンクス、アボイドカタリスト	HIG-S8 Shotgun	Yamato-51 Shotgun

网战专用纳米芯片性能及入手方法		
名称	效果	入手方法
メガストレングス	最大体力+5%	默认拥有
リコイルコントロール	后坐力减轻10%	默认拥有
クイックリアクション	移动速度1.1倍	默认拥有
サイレントステップ	移动时没有声音（跑步的时候貌似声音会比较轻，但绝不是完全没有）	默认拥有
バレットアップグレード	子弹攻击力+10%	默认拥有
アミュニションポーチ	最大载弹量+30%	默认拥有
バレッドガード	对子弹的防御力+10%（对近接攻击防御力不变）	默认拥有
アボイドカタリスト	紧急回避速度+10%	默认拥有
ボムポーチ	能多拿一个爆炸物类的武器	默认拥有
ストライクアップグレード	近接攻击+20%	默认拥有
クイックリロード	上弹速度1.3倍	Lv2以上
キュアポーチ	能多拿一个急救包	Lv3以上
レートアップグレード	射速提升为1.2倍	Lv5以上
アーマライゼーション	对近接攻击防御力+20%	Lv7以上
ポイントギャザリング	获得点数1.1倍（注意是获得点数，获得经验值不变）	Lv10以上
カミカゼストライキング	近接攻击力+50%/体力自动回复速度-50%	Lv14以上
バイタルインジェクション	濒死时挣扎的时间+50%	Lv19以上
ブラストプロテクション	对爆炸物的防御力+30%（含火箭筒以及手雷之类的爆炸物）	Lv25以上
チャージプロンプト	子弹攻击力-10%/最大体力+20%	Lv31以上
エンハンスドエクスプロージョン	爆炸物攻击力+30%（含火箭筒以及手雷之类的爆炸物）	Lv36以上
ラッシュプロンプト	子弹攻击力+20%/最大体力-20%	Lv40以上
メディケース	能多拿两个急救包	Lv44以上
ボムキャリアー	能多拿两个手雷之类的爆炸物	Lv47以上
ポイントコレクティング	获得点数1.3倍（注意是获得点数，获得经验值不变）	Lv50以上

纳米机械装备心得：

基本能力系的纳米机械最好能根据职业特点来进行装备，比如你是一个狙击手，最好的装备就是子弹攻击力提升系和近防御力提升系，因为你的终极目的就是一枪杀人，基本上敌人近身了你是没什么机会的，有时候敌人对你进行围攻的时候你连掏霰弹枪的时间都没有就被人轰杀了。

这里有几个纳米机械基本上在现阶段就是废物级：就是多带急救包的那两个，现在网上还在打的人里面已经没有鞭尸意识不强的了，而遍地都是的霰弹枪手让你连打药的机会都没有，如果打对抗模式还是不要装备这个为好。

获得点数增加的几个纳米机械在一些模式（比如 Domain Control）中作用极大，多获得一些点数才能保证队员们能够持续不断地购买重武器进行轰炸。如果再搭配上爆炸攻击力增强的纳米机械……

合作模式敌人资料

第一波出现敌人	普通敌兵、持盾普通敌兵、重机枪手
第二波出现敌人	普通敌兵、持盾普通敌兵、重机枪手、“兽族苦役”
第三波出现敌人	普通敌兵、持盾普通敌兵、重机枪手、“兽族苦役”、狙击手
第四波出现敌人	普通敌兵、持盾普通敌兵、重机枪手、“兽族苦役”、狙击手、红色球状自爆杂兵
第五波出现敌人	普通敌兵、持盾普通敌兵、重机枪手、“兽族苦役”、狙击手、红色球状自爆杂兵、黑色霰弹枪兵
第六波出现敌人	黑色霰弹枪兵、四种警卫机器人（蓝色、红色、绿色和持盾）
第七波出现敌人	四种警卫机器人（蓝色、红色、绿色和持盾）、四足中间带一个红眼的敌人
第八波出现敌人	四种警卫机器人（蓝色、红色、绿色和持盾）、四足中间带一个红眼的敌人、在垃圾处理厂遭遇的那种敌兵
第九波出现敌人	普通敌兵、持盾普通敌兵、重机枪手、“兽族苦役”、狙击手、红色敌兵
第十波出现敌人	黑色霰弹枪兵、四种警卫机器人（蓝色、红色、绿色和持盾）、在垃圾处理厂遭遇的那种敌兵、红色敌兵。



小技巧汇总

バイナリ・ドメイン
BINARY DOMAIN

攻击奖励

所谓攻击奖励就是以特殊方式击杀敌人，一般来讲持续获得攻击奖励就会提高所有队友的好感度。

DOUBLE KILL：一回攻击打倒两个敌人

TRIPLE KILL：一回攻击打倒三个敌人

MULTI KILL：一回攻击打倒四个敌人

一般来讲这几个奖励可以利用冲击波或者爆炸物获得，而奖杯里要求的 MULTI KILL 数据必须是发生 MULTI KILL 才会累积的。

ONE SHOT：一击击杀满血敌人。可以去打侦察机或者小蜘蛛什么的

HEAD SHOT：爆头，但是不一定是打死

SMASH：格斗攻击击破敌人

TRAP：利用场地中的陷阱干掉敌人，比如油桶

奖励可以同时获得，比如一击杀多和爆头和陷阱杀人等等。



抽奖

在商店购物的时候同时可以进行抽奖，一共有如下三种情况。

如果结果是大当たり，那么会从机器里随机掉出大弹药箱、大电池、急救药包中的一个。

如果结果是当たり，那么会随机掉出小弹药箱、小电池、碎片手雷中的一个。

还有就是不中，什么也不会给你……

奖杯列表

バイナリー・ドメイン
BINARY DOMAIN

奖杯总数：50 铜杯：41 银杯：4 金杯：3 白金：1	
白金难度	8/10
白金所需时间	一切顺利的话70小时保底
在线奖杯	6
最少通关次数	2（一般建议三次）
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



白金之路

1. 通一遍 HARD 难度，这遍通关的时候主要是熟悉战斗节奏和武器等等要素，因为同时攻关和收集的话难度太高，秘密文件可以一个不捡，但是所有商店去过一遍的奖杯可以在这一遍拿到，如果有可能的话，刷满非的好感度为后面的奖杯之旅铺平一些道路。

2. 通一遍 NO MERCY 难度，同样不需要做任何收集要素，也无需打其他奖杯，专心致志通关。

3. 玩一遍 EASY 难度，做收集、刷好感度，拿到剩余的单机奖杯。

4. 开始玩线上模式，如果纯为了拿奖杯，可以找 5 个同好互相刷，一个人 7 个小时可以刷满。如果找不到人只能自己打的话，就需要很长时间了，但是好在技术含量并不高。

プラチナトロフィー
白金

取得条件：取得游戏中全部的奖杯。

HIT AND RUN
铜杯

取得条件：通过章节“HIT AND RUN”

YEARN FOR REFUGE
铜杯

取得条件：通过章节“YEARN FOR REFUGE”

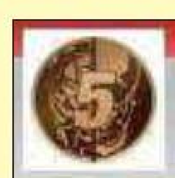
BAD GROUND
铜杯

取得条件：通过章节“BAD GROUND”

REFUSE AND RESIST
铜杯

取得条件：通过章节“REFUSE AND RESIST”

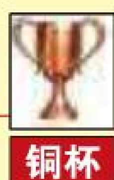
INTELLIGENT ARTIFICE
铜杯

取得条件：通过章节“INTELLIGENT ARTIFICE”

DENYING DESTINY
金杯

取得条件：通过章节“DENYING DESTINY”

强行突破
铜杯

取得条件：通过游泳关卡

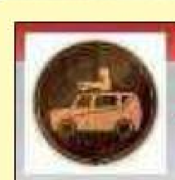
ウォータースライダー
铜杯

取得条件：通过水滑梯关卡

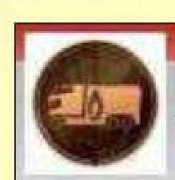
水上チェイス
铜杯

取得条件：通过水上摩托关卡

逃亡者
铜杯

取得条件：通过车上战关卡

暴走トラック
铜杯

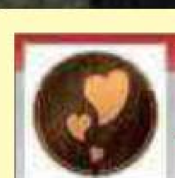
取得条件：通过卡车关卡

オールメンバー
铜杯

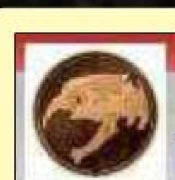
取得条件：把全部队友编进过队伍里一次

奖杯说明：注意必须是选择队伍的时候手动编进，固定场合自动加入不算，只加入一次的黑泽也不算在内

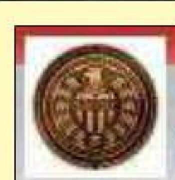
秘密の时间
铜杯

取得条件：4-4和菲发生激情剧情

ビッグ・ボウ救出
铜杯

取得条件：5-4打败地狱犬之后回头救下被它咬住的BIG BO

战友の绊
铜杯

取得条件：最后一关让BIG BO协助我方

奖杯说明：具体要求是进入6-2之前让BIG BO的好感度达到最后一级，这样他就会在最后关头替菲挡一下（如果未达成条件就是蕾切尔挡一下），而且第一场BOSS战中也不会坐上美军机甲，而是和我们一起战斗，5-4是否从地狱犬嘴里救出他没有影响

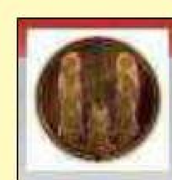
ジャンパー
铜杯

取得条件：跳上大骑士的头

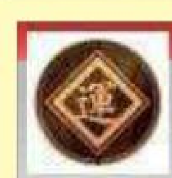
スパイダーキラー
铜杯

取得条件：打坏蜘蛛所有的脚

ハッカー
铜杯

取得条件：驾驶炮台的关卡通过

大当たり
铜杯

取得条件：在商店购物中一次大奖

输送机击坠
铜杯

取得条件：击毁运输机的四个引擎

スマッシュマスター
铜杯

取得条件：近身格斗干掉50个敌人

マルチキルマスター
铜杯

取得条件：利用范围攻击武器（含冲击波和各种爆炸物）杀敌50个

ヘッドショットマスター
铜杯

取得条件：爆头50次

ワンショットマスター
铜杯

取得条件：把一击杀敌50次

奖杯说明：可以去打那些小蜘蛛和侦察机（杀敌数量系的累计数字可以多周目继承）

救命士
铜杯

取得条件：救活队友10次

仲间想い
铜杯

取得条件：购入队友专用的纳米机械

ショップマスター
铜杯

取得条件：全部商店都进入过，注意是进入，看见不调查一下是不行的

浪费家
铜杯

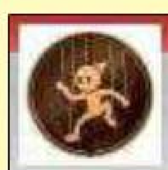
取得条件：在商店中购物超过10000CR

アサルトシューターキラー
铜杯

取得条件：杀100个普通杂兵







策略家


铜杯

取得条件：爆头之后让敌人自相残杀50次（无需让混乱的敌人杀死敌人）



武器改造


铜杯

取得条件：升级一回武器



改造マニア


铜杯

取得条件：某个武器的某一项升满，主角的或者同伴的都可以



Big Bo: Max Trust


铜杯

取得条件：BIG BO好感度升满



Faye: Trust Max


铜杯

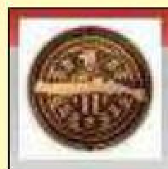
取得条件：菲好感度升满



Charlie: Max Trust


铜杯

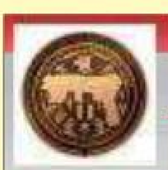
取得条件：查理好感度升满



Rachael: Max Trust


铜杯

取得条件：蕾切尔好感度升满



Cain: CAIN


铜杯

取得条件：CAIN好感度升满

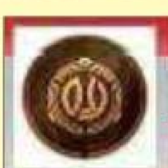


Shindo: Max Trust


铜杯

取得条件：新堂好感度升满

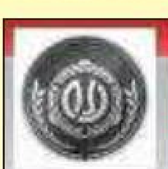
奖杯说明：打简单难度，先在第二章地下街入口处附近的男人那里买信赖度上升幅度提高5%的纳米机械，然后战斗时候打得猛一些，再加上固定对话，基本上一周目所有人都可以升满，详情参考后面的研究部分



データ收集家


铜杯

取得条件：回收20个SECURITY-COM



データ回收完了


银杯

取得条件：回收全部SECURITY-COM



スキルマスター


银杯

取得条件：故事模式一次通关收集全部纳米机械（买的一部分和捡的一部分）

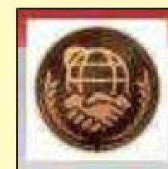




ラストクルー


铜杯

取得条件：HARD难度通关



レジスタンスヒーロー


铜杯

取得条件：协力模式全部关卡通过



Survivor


金杯

取得条件：NO MERCY难度通关



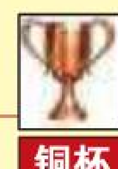
バトルマスター


铜杯

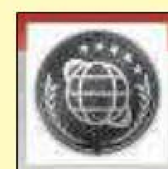
取得条件：网战模式全部模式胜利一场



初胜利


铜杯

取得条件：线上模式初次胜利



ベテランソルジャー


银杯

取得条件：网战等级50级



生存者


铜杯

取得条件：协力模式通过一关



チャレンジマスター

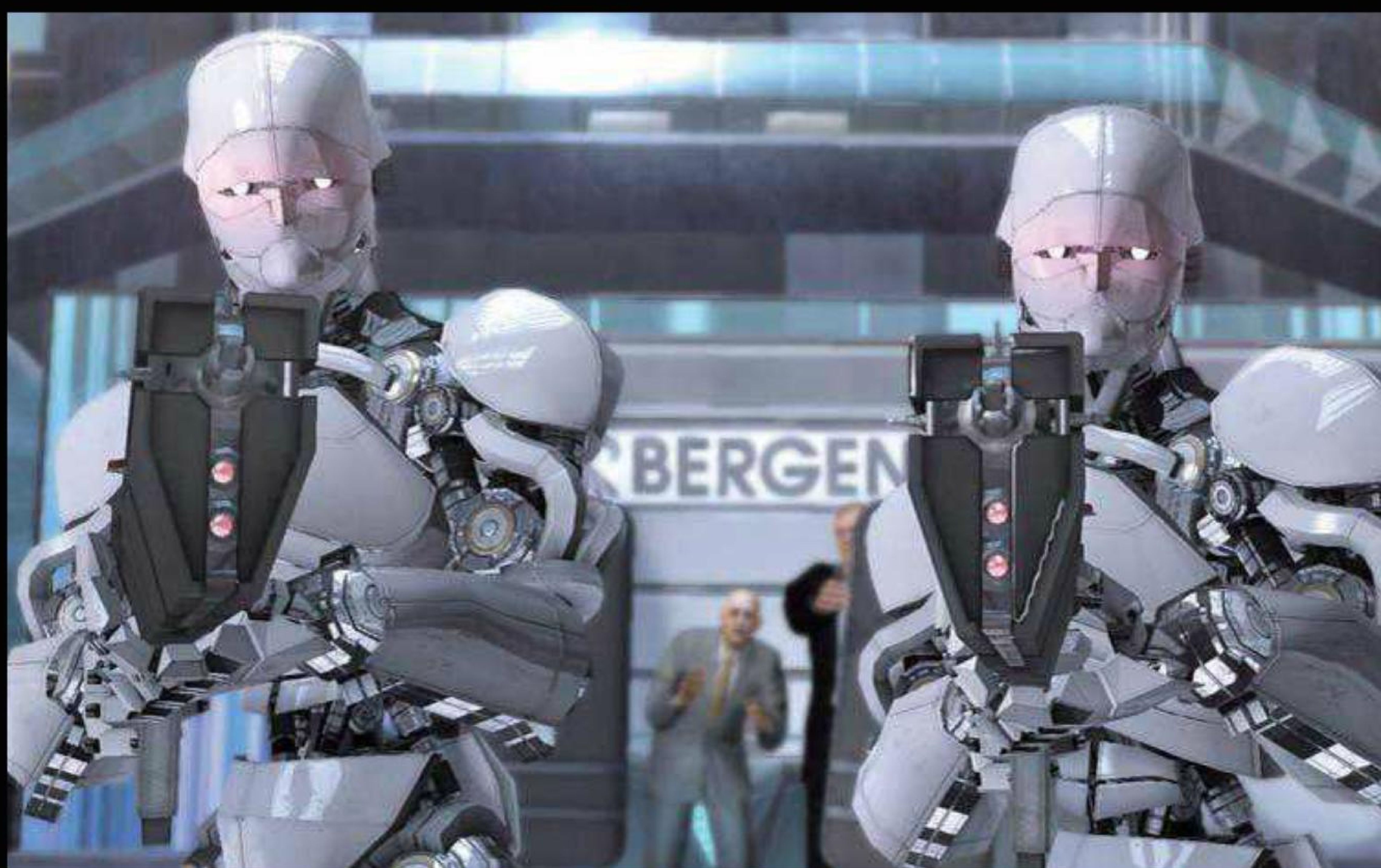

金杯

取得条件：通过网战模式全部挑战





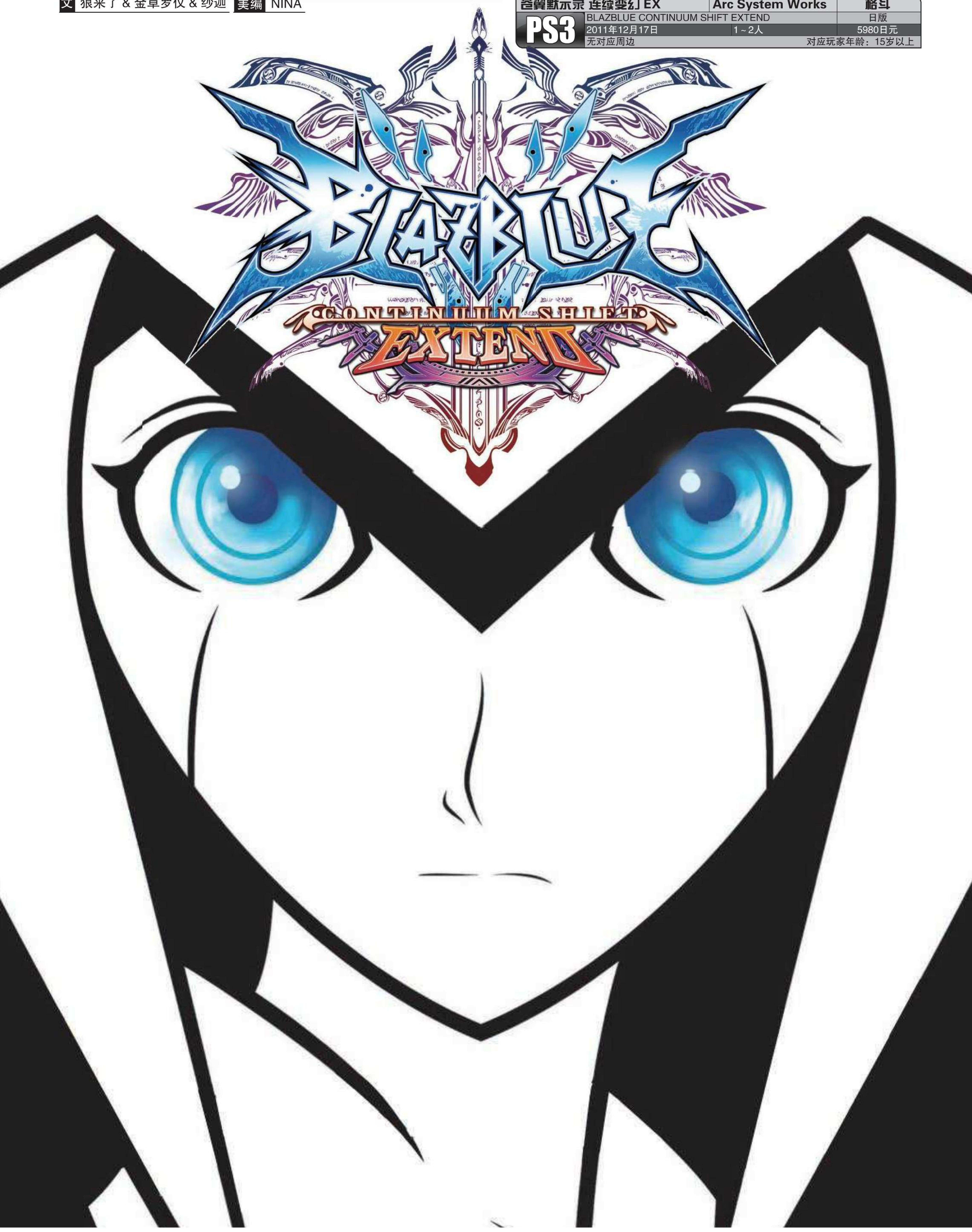



BERGEN



文 狼来了 & 金草罗仪 & 纱迦 美编 NINA

苍翼默示录 连续变幻 EX	Arc System Works	格斗
PS3 BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND		日版
2011年12月17日	1～2人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上



作为“《苍翼默示录》系列”的最新作品，和以往不同的是，虽然本作的副标题仍然是“连续变幻”，但并没有采取在线升级的方式而是以单独全新的光盘版发售，这表明游戏无论在系统和角色性能方面都作出了不小的变化，初次在系列中登场的角色——雷利乌斯＝克洛弗（RELIUS=CLOVER）便证明了这一点。本次的研究主要为读者们分析系统/角色的变更点以及变更后的战术思路和实战中的招式应用，注意由于雷利乌斯是首次登场的角色，所以略去变更点的部分。

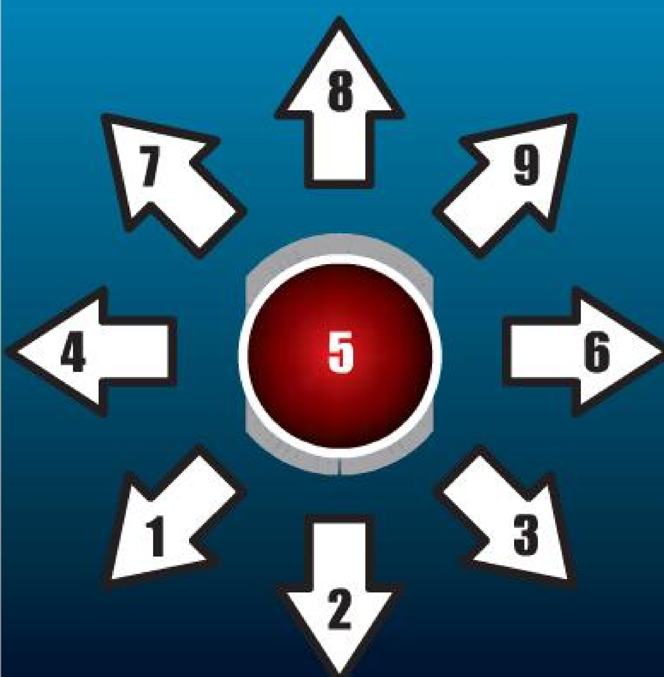


键位指南

文中的按键设置（玩家可在按键设置中自由更改）	
十字键	方向移动
×	A攻击
□	B攻击
△	C攻击
○	D攻击

文中无特别指出的都以角色在画面左侧为例

方向键上的8个方向及回中用小键盘的数字代替



文中的术语注解

J=Jump（跳跃中，如JC的意思就是跳跃中C）

HJ=High Jump（大跳跃）

jc=Jump Cancel（跳跃取消）

hjc=High Jump Cancel（大跳跃取消）

DC=Dash Cancel（前冲取消）

DD=Distortion Drive（超必杀技）

HG=Heat Gauge（能量槽）

RC=Rapid Cancel（快速取消）

CH=Counter Hit（破招）

FC=Fatal Counter（特殊破招）

CA=Counter Assault（防御反击）

AH=Astral Heat（一击必杀）

GP=Guard Point（防御性能）

误会









系统变更点一览

系统	变更内容
Burst（金霸、绿霸）	两种霸的性能和《CS2》相比，不同之处在于攻击判定的持续时间和无敌时间都有所减短，属性变更为“对Burst以外的攻击完全无敌”。此外，绿霸的发生速度稍微变快，也就是说受到攻击的一方在发动绿霸时，被进攻方防霸的可能性变小了，以往只能在较为固定的时机中发动Burst导致被对方先读防住再确反的情况应该会籍此得以改善。
防护罩防御	防御时的击退距离、防护罩槽相关的系统部分经过了大幅度的调整。总体来说是防护罩的防御性能上升，但消耗量变大，过分依赖的话很容易就会陷入危险状态。在《CS2》的版本中，无论招式的攻击等级是多少，用防护罩防御时的击退距离都是固定的，新作中则会根据攻击的等级、属性发生变化，而击退距离会遵从“防护罩直防>防护罩防御>普通防御>直防”的规则。值得注意的是“直防的主要目的是减少防御硬直”，而防护罩直防的击退距离之所以大于防护罩防御，那是因为“防护罩直防的目的是以小硬直将对手推开得更远”，对上本作压制强的角色如S级的RAGNA时，它的重要性不言而喻。另外，开防护罩防御时的消耗量变大，且停止使用后到防御槽开始自动回复的时间变长。当防御雷管只剩下一个的时候，开防护罩防御时的消耗量减少。
CA（防御反击）	CA成功击中对手后基本无法追击，不过部分CA动作特殊如Noel、Arakune等角色则不受该变更点的影响。不得不提的是，使用CA的一方会在该小局中削减一个防御雷管的上限，因此原本风险较小的CA技在新作中将变得更有责任。举个例来说，Noel的雷管上限为4个，使用一次CA后剩下3个，此时如果再发动一次绿霸的话，根据系统的设定，她就直接进入剩下1个雷管的待破防状态了。
投技	全角色在版中使用投技后的追击都变得容易，这一点主要通过“投技后可以用必杀技取消投技的动作”来实现（和《CS》中的相似），也就是说版中的整体伤害和搬运能力会得以加强。
5A、2A	所有可以进行5A、2A连打取消的角色，连打的上限次数被调整为3次，而前作中连打上限为2次的角色，如Taokaka和Bang的2A则仍然保持不变。换而言之，压制方在用5A和2A发起攻势的时候，以这两招通常技衍生出来的破防套路，在时机上会变得相对固定，防守方的被动性下降。
地面/空中A系通常技	A系通常技作为起始招式，命中对手后的伤害量被提升至300，因此起跳同时输入JA的空对空、地面压制时A系点到对手后的回报也相应的上升。
DD（超必杀技）	以往在发动DD时出现的暗转画面，演出过程中战斗时间仍然会消耗，本作变更为“暗转中时间停止流逝”。
对CPU的战斗	前作中，和AI对战时CPU不会使用Burst和AH。本作在CPU濒死的时候会有很大几率发动Burst，玩家可以借此来练习一下防霸对策；另外CPU还会将AH带入到连段中使出或单独用来凹招。
网战	网战中最大的变更点就是PSR的计算公式有所改动。PSR的全称是Player Skill Rating(玩家技巧评级），简单来说只要赢得对战就会上升，反之下降。PSR 200与奖杯/成就挂钩，按照现在的公式来计算的话，只要不是格斗游戏的初学者，那么取得数百以上的PSR是非常简单的事情。

全角色进阶攻略

注1：影响不是非常大的帧数变化以及招式性能的调整没有登出。
注2：冷却时间的意思是：HG增加量减少的修正，在冷却时间内的HG增加量为通常时的25%，所有的HG自动增加功能都会暂停。
注3：绝大部分角色的通常投技都可以在动作中用其他招式来取消，这里不一一列举。
注4：同技补正的意思是：同一招式在一套连段中使用多次的话，从第二次开始伤害修正要额外乘以同技补正（仅限有同技补正的招式），但地面版和空中版一般不视为同一招。简单来说就是一套连段中同一招使用两次或以上会大幅降低整套连段的伤害。
注5：上手难度和实力排名以最容易上手的1★到最困难的5★、实力最弱的1★到最强的5★来标识，☆表示半星。

RAGNA=THE=BLOODEDGE

上手难度：★☆
实力排名：★★★★★



本作变更点

6B：命中空中的对手时不能紧急受身。
6D：命中地面的对手时强制对方浮空。
JC：对下方的判定强化。
JD：判定加强，命中后对手的不能受身时间增加。
22C：将对手抓起来后，自身的有利时间减少。
214A→追加214D：收招硬直变小，命中对手后的起攻变得更加容易。
214214D：冷却时间较现行版本长，不过因为投技后可以直接以此招来取消并带入连段，使用率上升。
632146D：突进动作中附带对弹属性无敌的性能，对上Λ和μ这种以飞行道具牵制为主的角色时不再如以往的被动

角色点评

身为主人公的Ragna拥有强大的地面作战能力，地面招式攻击距离长判定强，对空有优秀的头属性无敌技，1帧发生无敌的升龙也保证了他的抗压能力。以上几点一直以来都是Ragna的强项，这一次他之所以能成为全角色中的前三强之一，是因为在保持了原本优点的同时，火力方面有了大幅的提高，各种简单实用的高伤害连段、优秀的搬运能力和HG回收能力，再加上高速中段，对手一个不留神就会被夺走大量体力。简单粗暴，非常适合新人使用。

基本战术

以高性能牵制技5B为轴心

Ragna的5B是先发制人的轴心技。以移动和前冲调整与对手之间的距离，控制到5B尖端刚好能触碰到的距离是最好的。5B后连携5C，命中后直接带入连技，被防也没什么风险。如果出5B时与对手距离很近，也可以加上2B的连携来打破对手的防御。JC是空对地的利器，跟5B一样调整成尖端命中的距离将会非常强大。利用5B和JC逼迫对手防御后，可以以下段的2D和中段的214B来进行二择，又或是以2C和214D来维持攻势。如果对手警戒5B而起跳，可以以JA和头属性无敌的6A来进行迎击。





▲214D只要不被对手跳掉，就是几乎没有风险的防御雷管减少技。注意出的时候不要被对手预读到，推荐跟在5B、5C或5D第一段的后面，让对手进行防御。

应用战术

让对手防御住JC或是2A后，Ragna可趁机靠近对手展开近身战。在近距离主要以6B、2B、3C进行中下段二择，前面提到的214B中段基本只在有一定距离的情况下才使用，距离太近时很可能直接从对手上空飞过。6B因为发生速度和距离近的关系，遇到喜欢点2A插动的对手容易被打断，面对这种情况可用对应FC的2C来反对策。

版边的连段大多以623D升龙派生214D收尾，对手落地后用2A连打可以防止其前滚逃跑，2A命中后用2C带入连段。如果对手不动躺在地上打算赚时间差，可以直接用2B将其踢浮空打连段。

VS RAGNA

和Ragna战斗要学会对策他的214A，否则很容易被近身。直防214A可以用2A等速度快的招确反，距离远的情况还可以直接跳开落下时反击，吃过几次苦头Ragna就不敢轻易使用。

因为Ragna地面战太难缠，很多玩家会选择从空中进攻，但空中行动也同样要格外谨慎、警戒6A，可使用飞行道具或二段跳跃等来骗他对空。他的升龙虽然烦人但一旦成功防住能获得相当高的回报，试着在压制时放出空隙骗对手出升龙吧。

连段推荐

5B→5C→(2C)→214A→214D
说明：基础中的基础，根据距离判断是否打2C，有50%的HG时214A后可以RC→6C带入浮空连段。
5B→6A→214B→5A→5B→5D→DC 6A→（H)JC→JD→jc JC→JD→J623D→派生J236C→派生J214D
说明：5B近距离命中对手时使用的连段。
6B→5C→6C→DC 微延迟6B→5C→（H）JC→JD→jc JC→JD→J214C→5D→623C→派生236C×2→前冲与对手交换位置 3C→22C说明：基本的中段起手搬运连段，升龙后前冲交换位置的技巧需要熟练，大部分版边连段都会用到。
2C FC→2D→22C→微前冲5A→5C→6C→6B→5C→5D(1 Hit)→214D→5C→（H)JC→JD→jc JC→JD→J214C→5C→5D→623C(1 Hit)→236C×2→前冲与对手交换位置 3C→22C
说明：靠近版边的FC起始无消耗高伤连段，2C FC在防完升龙和打乱动时都有机会用到，实用性很高。
6C→DC 微延迟6B→5C→（H）JC→JD→jc JC→JD→J214C→微前冲2C→5D→623C(1 Hit)→派生236C×2→前冲与对手交换位置3C→22C（近版边）
214B→延迟派生214D→（H）JC→JD→jc JC→JD→J623D→派生J236C→派生J214D
46投→214B→延迟派生214D→HJC→jc JC→JD→J623D→派生J236C→派生J214D
6D→延迟JD→前冲5D(1 Hit)→214D→前冲 5C→JC→jc JC→JD→J623D→派生J236C→派生J214D
6D→JD→5D(1 Hit)→214D→5C→（H）JC→JD→jc JC→JD→J214C→6B→2C→5D→623C(1 Hit)→派生J236C×2→前冲与对手交换位置 3C→22C（版边）
214D CH→前冲 前冲5B→5C→623D→派生236C×2→前冲与对手交换位置 5C→5D→6A→（H)JC→JD→jc JD→J214C→5D→623D→派生J236C→派生J214D

JIN=KISARAGI

上手难度：★★
实力排名：★★☆



本作变更点

JB、JC：攻击等级下降，JC CH→2D、JB→前冲5B等前作的连段变得很难接上，空战回报降低。
2B：被防/命中后都不能jc。
6A：命中空中的对手时不能紧急受身，被防时不削减防御雷管。
2C：通常技连携路线有所改变，删除2C→5C的路线，追加2C→6B的路线，此外对上方的攻击范围变广，攻击发生途中附带对头属性无敌的性能。
2D：被防后的有利帧数减少，对上方的攻击范围变大，6C→2D的连段对全角色的稳定度上升；被防时削减防御雷管。
6C：击退距离大幅增加，6C→DC→5C的连段不成立，火力因此而大幅下降。
雪华尘（C连打）：动作出现后按稳按键会自动进行连打，第8段攻击命中对手后的空中不能受身时间增加。
214A：命中版边浮空的对手时诱发弹墙，本作连段的主要组成部分之一。
214B/C：第二段攻击命中空中的对手后基本不会与对方换位置。
623B：发生变快，击退距离增加。
623C：被防时不削减防御雷管，收招硬直减少。
236236D：可以格挡下段的攻击。
632146C：最低伤害保障从原来的20%上调至25%。
632146D：伤害保障减少，收招硬直增加。

角色点评

Jin各方面能力十分平衡，空中战、地面战全能，拥有长距离武器、多种无敌技能以及飞行道具，牵制、压制、抗压能力全部具备，无论面对什么类型的对手都能找到相应的作战对策，因此一直以来都被玩家们称为万能型角色。美中不足的是Jin压制中的择手段较为贫乏，几个主力择都需要消耗HG，槽不够时就主要以投技来获取回报，整体的行动对HG依赖较高。

Jin的操作简单易上手，连段虽然没有Ragna那么民工，但也算是容易的范围，同样是适合新人使用的角色。

基本战术

灵活运用飞行道具从空中接近对手

将飞行道具作为掩护牵制住敌人，紧接着使用JB、J2C、JC尖端进攻是Jin的主要战斗方式，顺利接触到对手后就可以上前用5B开始压制。若对手打算利用跳跃躲开飞行道具并且攻过来，Jin可以利用JA、623A或是2C对空迎击。

地面战以中距离5C为主要牵制手段，5C横向判定优秀，打中对手后有跳跃取消、6B、2D等多种选择。值得一提的是本作2D的上方判定增强了不少，用于牵制喜欢跳以及大体型的对手相当好用。不过要注意由于2D的有利帧数减少了，若被直防的话Jin反而会陷入较为不利的局势。

应用战术

由于本作Jin从空中展开进攻较多，对手一般都会时刻警戒，并用对头属性无敌技对空。面对这样的情况，可以让Jin在跳起→开始下落的瞬间使用J236D或是J236A、B，对手一旦使用地面对空技便会被击中，是一种很好用的骗对空手段。

冰冻能力是Jin的一大特色，好好利用也会成为一个强力的进攻手段。举个最简单的例子，在空中连段中使用了JD之后不要用J214C收尾，而是让对手保持着冻结状态落地，接下来在冻结状态解除的一瞬间对其使用投、6A或是下段，这个瞬间的择很难反应，只要非常准确掌握冰冻解除的时间，对手除了用升龙等无敌技反击外，就只能乖乖地被择。



▲空中冰翔剑成功击中对手时，落地前可以用空中前冲J2C→JD带入连段。

这里再介绍一下Jin比较实用的J236D正逆择，俗称传家宝剑。原理就是使用低空前冲飞到对手头偏后方一点的位置放出J236D，这样就可以形成逆向攻击，距离一定要控制好，一不小心飞过头了没打中对手，自己又处于落地硬直状态的话那可就要任人宰割了。

VS JIN



▲用5A/2A将6B中断，紧接着带入空中连段。

在没有HG的情况下，Jin的6A即使择中人也不会造成多少伤害，这种时候Jin大多会以投技进攻，防御的时候集中拆投即可。不过面对近身的Jin可不能随便按下BC来预判拆投，一个不小心被对方的6B打CH那伤害可不是闹着玩的（Jin的大伤害起手技之一），如果没有看到再拆的反应的话，就尽量使用4+ABC开防护罩拆投的方式。

Jin的6B是加帧的，即使防御了6B我方依旧会处于不利状态，因此压制中Jin时常会利用6B获取有利局势，从而进行新一轮的压制。如果不采取措施就会被这招没完没了地烦死，对策的方法除了使用升龙这类无敌技外，直接点2A或是5A等也可以将其打下来（注意下段的2A不可以），不过这些都存在着一定的风险，比较安全的选择是直防6B后用发生快的招反击。

连段推荐

Jin的3C→214C为体型限定，以下角色214C无法打到：Ragna、Λ-11-、Litchi、Makoto、Noel、Relius。需要贴近才能打到的有：Tsubaki、Haku-men、Hazama、Valkenhayn

5B→5C→C连打→微前冲5C→2C→(H) J2C→JD→低空前冲J2C→JC→前冲5B→5C→3C→214C

说明：回收不错的搬运连段，打到版边的时候如果对手是214C无法打到的体型，就换成214A来回收HG。

5C CH→6B→5B→5C→C连打→微前冲6C→2D→6B→5B→2B→5C→3C→214C

说明：距离对手近时使用的5C CH连段，远的情况就把下面的6B换成2D→6B→前冲5B→5C→C连打→6C→214C。

6投→214A→5C→2C→(H)J2C→jc J2C→214C

4投→214A→5B→5C→C连打→6C→214C

6A→RC 5C→2C→6C→2D→6B→C连打→6C→214C

6B CH→5B→5C→C连打→6C（DC）→JC→214A→（落地后自身处于版内）→前冲与对手交换位置5C→623B→6C→6D→6B→5B→3C→214C（开幕位置）

5B→5C→C连打→6C（DC）→JC→214A→前冲与对手交换位置5C→623B→6C→6D→6B→5B→3C→214C（开幕位置）

6B CH→6C→623B→微前冲6C→623C→5B→5C→6C→623C→5A→5C→2C→623C（版边）

236236D→RC 前冲6C（DC）→623B→微前冲5C→6C→623C→5A→5C→2C→623C（版边）

2C→6C→623B→微前冲6C→623C→5B→5C→6C→623C→5A→5C→JC→JD→5C→6246C（版边）

投→214A→5B→5C→C连打→微前冲3C→623B→6A→3C→214A→3C→214C（版边）



NOEL=VERMILLION

上手难度：★★☆
实力排名：★★★☆

本作变更点

2C：击退距离减少，但第二段攻击被防时的有利帧数也一并减少了。

6C：命中低空的对手时第二段攻击容易落空；第二段攻击的不能受身时间减少。

3C：作为连技的起始技，补正优秀；被防时击退距离减少，因此被确反的风险增加。

D系相关：D系始动技可以用必杀技来取消，除此之外的D系派生技、终结技都无法取消。

22B/C：始动部分追加同技补正，22B在输入完指令后按稳按键会自动连打B。

D系终结技214D：CH命中时诱发弹墙，就算在画面中央也可以进行追击。

J236C：伤害量增加，用RC来取消招式后重置空中的跳跃次数。

角色点评

因为版中无气时D系派生起始技摸到对手后的回报变小，因此Noel在本作中变得更重视立回而并非无脑的凹D系派生技。从前面的变更点可以看出她的部分通常技和D系连携系统都遭到了削弱，加上系统只允许A系连打三次的限制，因此近战的破防能力同样受到了削弱。话虽如此，近版边的D系起始高火力连段和消耗50%HG的版中高伤＋搬运连段在一定程度上弥补了被削弱的进攻能力，防守反击能力也因此得以加强。

基本战术

围绕强力的近战破防能力展开战斗

近距离战是Noel的制胜关键。地面时以5B的尖端去牵制对手，一旦确认命中对手取得进攻优势后，以前冲5A或空中前冲JC来带入接近战，猜到对手要乱动可以用5B CH→3C及后续连段来重创对手。成功黏上对手后用5A→6B（中段）、5A→2C（下段）和投技（需稍微延迟来避免紫投）直接进行多择；如果打击技没择到可以连携上5C，然后以D系派生攻击的6B（中段）、6D（下段）套路再择一次。如果全都被对手防住，那么就在在派生中用236D收尾来防止自己陷入较大的劣势。注意对上有无敌技的对手时要慎用D系派生。

对手对我方发起进攻时，可以用JA和6A来对空；头、体属性无敌的4D和5D，以及脚属性无敌的2D则是地面战时用来抵御进攻对手的强力手段。特别是4D和5D这两招无敌时间并不长的D系派生起始技，用来破解对手的压制、连携非常好用，熟悉对手的套路后给予其反击能取得巨大的回报，4D FC命中时的连段务必要熟练掌握。





▲5B CH命中时可以直接接上3C带入连段。当对手开始警戒5B时，就算5B被防也可以前冲到近距离以5A或2A开始连携压制。

应用战术

D系连携中的214D在本作中得到了一定的强化，鉴于招式本身在近距离时拥有和对手交换位置的性能（J4D也有着换位置的性能），因此被对手困在版边或者进攻时都可以善用这一招来脱困或扰乱对手的防御，偶尔用一下J4D→214D的套路能有效破防。注意214D被防时会被对手8帧以内的招式确反，因此最好在自己有50%HG来RC的情况使用。

版中连段用D系派生的236D收尾后，本体可以立即前冲并用2A→6C的套路来压对手起身，如果对手不是在最大距离并用前滚起身的话就就会被2A命中，之后可以带入连段，由于Noel的搬运能力优秀，因此经常会制造出这种局面。猜到对手要用无敌技插动的话就前冲开防护罩急停防御。

VS NOEL

因为Noel最擅长近战，所以应该以避免被其靠近为前提进行立回。不慎被黏上的话，务必要开防护罩将她推开或者用直防来给予对方压力，一有空隙就跳起从空中逃走。本作中Noel的D系连携间的空隙变大了，因此适时地使用无敌技插动也是避免被她连续压制的办法之一。对上喜欢用D系起始来凹招的对手，进攻时就多用判定大、持续时间较长的招式来狙击她的D系招式。



连段推荐

注：6C（2）表示两段攻击全部打完，其余的6C则表示只打第一段攻击。

（4/6投→214A）、空投→2B→6C→236A→6C→22B×NC→DC 6C→（H）JD→6D→5D→5C→6B→236D
→22B×NC→DC 6C→236A→6C→（H）JD→6D→5D→5C→6B→236D

说明：部分角色投技结束后2B→6C无法接22B，这里给出两种对应的接法，6C→22B的部分建议延迟出22B；结尾部分的JD如果大跳的话会交换位置；另外部分角色在（H）JD后可以接6B→6C→5D→5C→236D。

5A/2B或任意起始RC→6A→6C→6D→236A→6C→（H）JD→6D→5D→5C→6B→236D

说明：版中小招摸到对手时的标准连段，后面的部分和前一条连段的情况相同。

6B→（6C→2C→5C）→3C→22B×NC→DC 6C→236A→6C→（H）JD→6D→5D→5C→6B→236D

说明：实用的中段起始连段，括号部分用于确认6B是否命中，省略与否对总体伤害的影响不大；直接以3C起始的话，后面的连段也成立而且伤害更高。

4D/2D/5D/J4D→6A→6C→2D→5D→236D/（623D→（H）JB→jc JB→J236C）

说明：无消耗的D系起始连段，如果对手靠近版边建议直接用236D收尾然后压起身，后者则是版中追求伤害的连段。

4D/2D/5D/J4D→6A→6C→RC 微前冲6B→6C→2C→3C→22B×NC→DC 6C→236A→6C→（H）JD→6D→5D→5C→6B→236D

说明：消耗50%HG的搬运连段，4D和5D起始的伤害都非常可观，一套连段打完下来HG回恢复到40%左右。微前冲6B是为了拉近对手的距离，之后的22B可以多打几下，搬运距离也随之增加。

4D/J4D FC→(6A→)6C→2D→623D→6C→236A→6C→（H）JD→6D→5D→5C→6B→236D

说明：版中FC起始的无消耗高伤连段，如果能确认4D/J4D FC命中的话可以省略掉后面的6A直接用6C来提高整体伤害

5A/2B或任意起始RC→6A→6C（2）→6C→4D→6C→214D→前冲与对手交换位置 6C→236A→6C→JD→6D→5D→5C→6B→236D→（632146D）

说明：版边的常用连段，前冲与对手交换位置后的6C需要练习一下，对手体力不多的时候可以考虑接DD收尾来抢血，否则建议将HG留着来压制。

｛6B→（6C→2C）→3C→｝/（6投/背靠版边4投）→22B×NC→DC 6C（2）→6C→4D→6C→214D→前冲与对手交换位置 6C→236A→6C→JD→6D→5D→5C→6B→236D→（632146D）

说明：无论哪种起始，伤害都超过5000，而且HG回收量在50%以上。

背靠版边4D/J4D→6A→6C→214D→6C（2）→6C→4D→236D→6C→236A→6C→JD→6D→5D→5C→236D→（632146D）

说明：被对手关在版边时，一个4D往往有着扭转局势的作用，整套连段的难度也不高且回报巨大，熟练掌握能给予进攻的对手极大的压力。

RACHEL=ALUCARD

上手难度：★★★★☆
实力排名：★★☆



本作变更点

6A：由前作的上半身GP效果变为了全身GP。
J2C：命中对手时可以直接在空中用必杀技取消、被防时落地后可以用通常技和必杀技来取消收招硬直。
6B：被防/命中后都不能jc；CH命中时诱发弹墙，之后配合风向进行的追击变得容易。
4B：在一套GC中只可以使用一次。
2C：作为始动技时的补正变大，CH命中后带入的连段总伤害也因此变低；GP的发生变慢。
6C：乘算补正恶化。
5C追加5C：被防时不削减防御雷管
632146C：被防时不削减防御雷管。

角色点评

拥有各种飞行道具以及让它们的飞行轨道产生丰富变化的刮风技能，Rachel 是一名最初让人觉得难用，但一旦上手就非常有趣的射击系角色。中远距离的道具设置、牵制、配合风的高速中段、版边强力的压制还有优秀的破防能力都是她的优势所在。近战较弱也是射击系角色应有的特点，没有道具掩护的情况下她无法在近处与对手长时间作战，包括超必杀在内 Rachel 没有 1 帧起全身无敌的招，抗压是弱项。从基本压制到连段，需要下功夫练习的东西非常多，比较适合中上级玩家。

基本战术

在远距离进行各种道具设置以取得有利形势

战斗开始后迅速与对手拉开距离，使用 236 系的炮击牵制住对手的行动，对方在远处的情况可以用 6D 增加飞行道具的射程，反之如果使用飞道时对手冲了过来，可以用 4D 让飞行道具往反方向移动。牵制的过程中伺机召唤出南瓜或青蛙，掩护的东西越多越好，只要它们顺利牵制住对，手 Rachel 自身便可上前，尽量避免在没有道具掩护的情况下直接冲上去。面对地上的青蛙，对手很有可能会选择空中进攻，Rachel 可使用 6A 或大炮迎击。

不仅是对飞行道具，Rachel 自身移动的时候也可以通过刮风进行高速移动，在连段中风也直接影响到了火力，因此风槽的使用分配极为重要，尽可能不要浪费乱吹。实在艰难需要回复风槽的时候，可以消耗 HG 在地面使用 632146B，运气好能夺取对手不少体力，即使被防也争取到了风槽回复时间。



▲用南瓜抵消了对方的飞行道具，接着Rachel本身冲上前进攻。

应用战术

起跳瞬间马上往下方刮风，可以实现快速小跳动作，小跳的时候按下 JA 就会成为超快速的低空中段技，就算被对手挡住后也可以继续压制。小跳后不出 JA，落地瞬间立刻出 2B、3C 的效果也相当不错。

风在 Rachel 使用紧急受身时也能起到很大作用，紧急受身的瞬间往左右刮风的话，Rachel 受身时就能立刻远离对手，避免被继续压制。紧急受身的过程中有很短的一瞬间是可以穿过对手的，如果 Rachel 倒地时对手在非常近的位置并向她移动，受身的一瞬间往前方刮风可直接穿过对方。



▲在稍微有一点距离的位置Ragna使用了飞行道具压制起身，Rachel利用紧急受身+前风躲开了飞行道具，直接对面前的Ragna进行反击。

VS RACHEL

战斗时要时刻留意 Rachel 的风槽，风槽少的时候她的行动会受到很多限制，我方可以积极进攻。和这类射击系角色战斗要比较有耐心，在较远的距离就不要有过多的动作，防御、避开飞行道具，观察对方的动作并找机会接近，从空中接近的话要注意大炮和 6A。一旦被压制住 Rachel 本身并没有很好的反击手段，若她打算找空隙使用 2C，我方可以直接用投技对策，当然防住 2C 的话回报也是非常棒的。Rachel 有南瓜的情况下就不要积极从正面进攻了，她主动过来的可能性很大，尽量利用大跳等行动躲开南瓜避免被压制。

超电磁女仆









连段推荐

2A→5B→6CD→JC→微前冲5B→5CC→236B→5CC
（不对应 μ =12=、Valkenhayn）
2A→5B→3D→JB→J2C→5B→JB+3D→JC→微前冲5B→5CC→236B→5CC
6A→5B→JB→JC→jc JB→JC→J236A
6A→5B→JC→2D→jc J2C(LV2)→落地→236B→JC→jc JC→214C
4B→5B→5CD→6CD→JC→微前冲5B→5CC→236B→前冲5CC（不对应 μ =12=、Valkenhayn）
4B→5B→5CD→6CD→JC→微前冲5A→5B→3C（ μ =12=、Valkenhayn用）
2B→5B+D→5C→6CD→JC→微前冲5B→5CC→236B5CC（不对应 μ =12=、Valkenhayn）
2B→5B+D→5C→6CD→JC→微前冲5A→5B→3C（ μ =12=、Valkenhayn用）
6投→延迟7D→微前冲5B→JC→2D→jc J2C(LV2)→落地→236B→JC→jc JC→214C

连段当中列举了一种JB→JC→2D→jc J2C(LV2)→落地→236B→JC→jc JC→214C的打法，这个连段方式的综合回报很不错，不过由于难度较大列举的并不多，6A→5B、JC CH→落地5B、3C(8D)→5B等多种情况都可以代入，玩家们在熟练了基本连段之后可以尝试这种较难的方法。下面介绍一下这个打法的关键点。

最初的JC的高度非常重要，打中对手的时候Rachel尽可能与对手保持着接近的高度。紧接着发动的2D会让Rachel快速下降，开始下降的瞬间跳跃输入J2C，顺利的话被击中的对手会弹起来。

J2C的命中点尽可能低一点，太高会导致落地后的236B打不中，有的时候也许会需要根据J2C的命中高度，稍微延迟一些使用236B。



TAOKAKA

上手难度：★★★★
实力排名：★★★★

本作变更点

6A： 发生变慢，对空风险增加。
6B： 对应FC。
2B： 追加2B→5B的连携路线。
3C： 命中对手后的不能受身时间变短。
6C： 发生变快，5C或2C命中蹲姿的对手→6C的连段成立。
J2D、J8D： 前者命中对手后的不能受身时间增加，后者相反。
214C： 发生稍微变快，被防时削减防御雷管；同屏内只允许丢出一个魔球。
空中贴近版边时214D6：三角跳的移动距离变短，大概只能移动半个屏幕左右的距离。
CA： 距离太近时CA无法命中对手，被防后从以往的–3帧变更为大不利。

角色点评

Taokaka属于速度型角色，“高速”基本就诠释了这个人物的特点。多样化的D派生、三段跳跃、两次的空中前冲/疾退，这些特点使得Taokaka在立回方面有着非常大的优势，对手往往只能通过预判才能阻止她的行动。Taokaka的火力十分优秀，尤其是版边有着各种超高伤害的连段。不过抗压能力差、血量少、缺少有效的择是压在Taokaka身上的三座大山，高难度的连段以及连段确认要求也对新手很不友善，适合上级者使用。

基本战术

运用灵巧的身手在空中战斗

Taokaka的基本战术是以D系攻击突入对手的怀中，然后以小空隙的基本技来黏住对手展开攻势。接近战推荐以发生快的5B与姿势低的2A作为始动技。5B可以连锁中段技6B和下段技2B进行中下二择，非常强力。5C之后前跳取消J2B→JC的连锁，或是JD进攻都非常有效。这些套路在非贴身距离同样可以维持攻势，对手防御住的话，落地之后还能以前冲5B或投技继续攻击。D系列在攻击到对手的瞬间进行派生的话，就能在维持攻击判定的基础上做出各种派生动作，其中又以绕到对手身后的B派生特别好用，在实战中要多多习惯。



▲6B是中段判定，同时也是加帧技，而且也有跳起回避下段技和投技的效果，不妨积极地使用。本作改动为对应FC后，回报也相当不错。

应用战术

空对空是最能发挥Taokaka强大机动力的情况。对于经常在空中游走的Taokaka来说，JD和JC打到CH后的追击一定要熟练。JD打到空中CH的话会诱发壁反弹，再次输入JD就可以追击。JC打到空中CH的话对手长时间不能受身，可以先落地然后前冲5C带入空连。

Taokaka的连段大多以J236B收尾，无法将对手放倒在地。连段结束的时候会形成对手在高空、Taokaka在地面的状态，这个时候地面上的Taokaka可以上前使用头属性无敌的6A对空，对手受身后乱动的话会被继续带入连段。当对方开始警戒6A后，Taokaka可以试着上前空投。



▲连段结束后，看准对方的受身动作，从下方使用对空迎击。

VS TAOKAKA

面对动作敏捷、迅速的Taokaka，看到她行动后再做出应对一般是来不及的，通常要通过预判她的动作使用牵制技。因为Taokaka大多是在空中行动，所以用对应前斜上方向的牵制技会非常有效，长距离的空对空牵制技也不错。Taokaka战中发生空中CH的机会非常多，玩家要做好准备及时反应带入连段。



▲Taokaka有50%的HG后，压制她时要警戒DD。

原因









连段推荐

注：连段当中的DA、DB、DC、DN表示D命中后的派生选择，N代表什么都不派生。
2A→2B→5B→5C→2C→5D派生
5B→5C→JB→J2B→JC→6A→2DC→J8D→JD6→JC→J8D6→J2D6→J236B
说明：基础搬运连段，只适合用在大体型角色身上。
5B→6A→J8DA→2DC→J8D→J5D6→JC→J8D6→J2D6→J236B （蹲姿）
6A(1)→J2B→JDA→着地6C
6A→J8DA→2D→J5D6→JC→J8D6→JC→J8D6→J2D6→J236B
6C CH→5DB→5C→J8DA→JC→J8DA→2DC→J8D→JD6→JC→J8D6→J2D6→J236B
JA→JC→J8DA→2DC→J8D→J5D6→JC→J8D6→J2D6→J236B
2D CH→J4D6→J2DB→6A→5D6→JDA→6C→236C×2→2D6→JC→J8DC→J8D→J236B
2A→5B→3C→22C→5DN→JDA→2D6→JC→J8DC→J8D6→J2D6→J236B （版边）
6C→22C→5DN→JDA→着地6C→4DA→着地6C→236C→2D6→JC→J8DC→J8D6→J2D6→J236B （版边）
6投→JDB→5C→J8DA→2DC→J8D→JD6→JC→J8D6→J2D6→J236B
4投→22C→5DB→5C→J8DA→2DC→J8D→JD6→JC→J8D6→J2D6→J236B
6投→J4DB→22C→5DN→JDA→6C→4DA→6C→236C→2D6→J→J8DC→J8D6→J2D6→J236B （版边）

CARL=CLOVER

上手难度：★★★★☆
实力排名：★★★★

本作变更点

D系攻击：发动D系招式时的人偶槽消耗量降低，但连续使用时的消耗量增加，停止使用后到人偶槽开始自动回复的时间变长。

6A：收招硬直中的对头属性无敌被删除，地对空风险上升。

6B：被防/命中后都不能jc，发生速度变快。

J2C：在一次跳跃中只能使用一次。

JA：JA挥空的时候不能连点JA。

3D：由原本命中后强制对手进入站立状态变更为诱发弹地。

623C：就算与对手的距离非常近也能命中，版边带入连段变得容易。

623D：调整了空中命中对手后的浮空位置，带入后续连段变得容易。

角色点评

Carl是比较难用的角色之一，除了控制Carl本身，玩家还要通过压键的方式来操纵他的人偶。一开始同时操纵两个人也许容易手忙脚乱，不过Carl和人偶一旦能很好配合的话，将会变得非常可怕，丰富到让人眼花的中下、正逆择、和难以逃脱的双人压制时常能一口气干掉对手，综合火力算是相当高的。若排除人偶的话，Carl自身的性能并不强，被对手压制时无法硬拼，往往都是想方设法逃跑并召唤人偶，因此这个角色对玩家的防御要求相对也比较高。

基本战术

将人偶作为盾牌，伺机夹击

考虑如何让对手成为夹心三明治的馅料是Carl战斗的基本思路。Carl除了5C外其他的普通技距离都比较短，因此立回时基本是躲在人偶身后，当人偶用6D、41236D等攻击成功牵制住对手后，Carl再上前是较为安全的战术。对手若打算从空中进攻，可以用预判8D、623D应对，前面两招来不及的话就用Carl的JA，6A。想要在Carl本身不动的情况下移动人偶，只要在按着D时拉住1或3方向，这样Carl就会保持蹲姿仅让人偶行动。

与Carl战斗时对手通常不会贸然进攻，很多人会先去削减人偶槽。发现对手的目标转向人偶时，可以利用对打击无敌的4D，或是让Carl自身趁着对方攻击人偶产生硬直的时候迅速进攻。

应用战术

Carl有一个非常强力的正逆择招式——J2C。正常情况下，J2C击中对手Carl自己会弹起来，但在击中对手的瞬间输入214C就可以让Carl立即落地（这里要求J2C攻击时必须处于低空位置）。利用这个技巧，压制的时候可以突然低空前冲到对手的反方向使用J2C，会形成一个难以反应的超高速逆择，落地之后用5B→6B带入连段。

Carl的压制可以说是五花八门，下面为大家介绍一些比较常用的择套路，全部熟练掌握了后战斗水平会大幅提升。

2A→5A→5B→6B（5C）+6D（最基本的压制）

2A→5A→5B→6B+6D→6C（中段）

2A→5A→5B→2B+3D→6B→6C（下段→中段）

2A→5A→5B→6B+4D→236A（正逆）

2A→5A→2B+2D→5B→6B（中、下段）

在打完一套连段后，依旧能保持着有利局势压制对手，这是Carl一大强项。空中连段收尾时用JC+3D，可以让对手继续被人偶牵制着，这个前提是JC的时候人偶刚刚好在Carl的前下方，因此连段中用D键控制人偶的位置也是至关重要的。若人偶在Carl前方较远的地方，则JC将对手打到地下后Carl本身稍稍向后退，远处的人偶发动3C，倒地的对手用前滚起身会直接来到Carl面前继续被打，后滚会中人偶的3C，原地起身的话也还是夹在两者中间，Carl可用5C等招式继续牵制夹击。



▲2D中段和6B下段几乎是同时进攻，很难防住。

VS CARL

与Carl战斗一定要尽量避免被夹到他和人偶之间。Carl最初基本会让人偶挡在身前，人偶的大多数动作是可以被攻击打断的，当Carl处于很后方的情况下，我们用一些可以跳跃取消的招去削减人偶槽，看到人偶使用4D的话马上跳起来开罩防御。这样一来Carl为了避免人偶槽过分减少，会控制启动次数，人偶槽少的时候我方就可以开始采取一些积极的进攻行动。一旦抓到Carl本身就全力进攻，Carl的血量少且抗压性能低，他大多会以开罩拉开距离逃跑为主，在版边时偶尔会使用236系列移动技，这招可以用投或下段对策。



和Carl战斗被夹住时建议有机会CA就用，不需要太节省HG，他的压制密集且很难逃脱，择到一下又是3～4000血＋起攻，一个大意我方就会损失大量体力。另外直防的使用也要谨慎，压制中2A→5A这样的快速招很多，直防失败就得不偿失了。



▲攻击人偶的时候也要注意Carl的动向。

连段推荐

5B→6B→623C→5C((H))→JB→J2C→JB→jc JB→JC

6投→低空前冲J2C（214C取消）→5C→(H)JB→J2C→JB→jc JB→JC

5B→6B+22D→623C→5C→JB+2D→JC→2D命中→236B→低空J2C（214C取消）→5C→(H)JB→J2C→JB→jc JB+8D→JC→8D命中→JC

5B→6B+22D→623C→5C+421D→236A→421D命中→低空J2C（214C取消）→5C(8jc)+4D→JC→(4D命中)→前冲5C→(H)JB→J2C→JB→jc JB+8D→JC→(8D命中)→J2C+8D→J214C→(8D命中)→JC

6投+22D→236A→5C(jc)+421D→低空J2C（214C取消）→5C(8jc)+4D→JC→(4D命中)→前冲5C→(H)JB→J2C→JB→jc JB+8D→JC→(8D命中)→J2C+8D→J214C→(8D命中)→JC（4投将最初的5C换成5B即可）

J2C→5B→6B→6D→6C→5B→2B→5C→3D→空中前冲JB→JA→JB→J2C→JA→JA→JB+3D

5B→5C→623C+22D→5C→(H)JB→J2C→JB→jc JB+623D→JC→(623D命中)→5C→(H)JB→J2C→JB→jc JB+8D→JC→(8D命中)→7JB（版边）



LITCHI=FAYE=LING

上手难度：★★★
实力排名：★★★

本作变更点

持棍 41236DA/B/C= 简称为一通 A/B/C、空手 236A/B/C 简称为白 / 发 / 中

持棍状态：追加2B→6C、2B→3C、2C→4D的连携路线。

持棍状态6C/623D：补正恶化。

持棍状态JD：落地硬直变短，招式结束后的可行动时间提前。

持棍状态4D：命中后对手不再滑地，版中无法追击，版边诱发弹墙。

持棍状态一通B/C：被防时不削减防御雷管。

持棍状态632146D：发动大车轮的暗转画面中**只能输入5次方向；**棍子最后落下来命中对手时将对手叩落至地面。

空手状态：通常技的整体动作硬直变短，近身压制因此得以加强。

空手状态6A：命中空中的对手时不能紧急受身，除了择中段外也是本作的主要连技组成部分之一。

空手状态JB：每次跳跃中只能使用一次，前作JB→JC→JB的连技不成立。

空手状态JC：命中空中的对手时对手的落下速度变快。

空手状态地面派生236C：命中对手后的横向吹飞距离变远，版中不RC无法追击。

4/6投：投后对手的轨迹改变。

滑空投：滑空投被删除。

共通6428C：命中后对手的轨迹变更为向上方吹飞。

全属性棒击中后对手的硬直增加，可配合棍子打新连段。

角色点评

自从《BBCS》以来就一直被削弱的角色之一，而持棍和空手状态下的立回方式也越发地区别开来，除了攻击距离两极化外，牵制和压制能力都各不相同。由于大部分招式追加了同技补正以及用在连段中的修正变大，因此版中时基本难以取得大伤害。有鉴于此，将对手搬运到版边然后配合强力的棍子起攻多择是 Litchi 在本作中的惟一出路，前作中的绝大部分连段已经不成立，新版连段虽然华丽但伤害偏低，所幸一套连段下来基本能回收足够的 HG，然后可以使用 DD 技压对手起身，如果成功择到对手还能继续下一轮的起攻。

基本战术

充分发挥两种状态下不同立回方式的优势

中距离持棍时主要以先置的 5B 来阻止对手的接近，命中后以 5B→5C→3C 打连段，被防时出 5D 或 2D 设置棍子，此时本体可趁对手没反应过来立即上前压制多择，途中可以配合 5D/2D 放出棍子然后本体再次上前压制。空战方面，JB 可用来突袭，JC 则一般作为牵制技原地起跳或后跳时使用；J2D 被防后也是 Litchi 大有利，之后会立刻转入空手状态并给予我方多择的机会，命中时可以直接带入伤害可观的连段。

空手状态下的主力技仍然是 5B，被防后可以连锁出 6A 和 2B 的中下段择，前面提到的 5D/2D 召唤棍子然后本体上前的压制套路依旧有效。面对从空中进攻的对手，以打点较高的 5A 或 JA 对空，不过 5A 的风险较大且回报低，不可滥用。空投也是不错的对空手段。此外，如果已经猜到对手要从空中突进，也可以先置 2C 打出 CH 然后接上一通 A 取得大回报，直接用一通 A 对空也是不错的选择。





▲J2D被防除了会削减对手的防御雷管，之后还可以在对手无法动弹的情况下进行多择，这里推荐一个多择的套路：2A→5B→6A/2B/延迟投技。

应用战术

Litchi 最为擅长的是将对手关在版边然后“人棍合一”地进行压制、多择。空手时将棍子放出后（5D/2D/41236D），本体可以立即配合棍子上前多择，在棍子将要回到身上时，用中段的 6A→6B 或下段的 2B→6B 压制，没有破防的话可以在持棍状态中立即设置 5D/2D 然后继续在空手状态下配合棍子压制，如果择到对手的话就可以接上持棍 2C→6D 并带入后续的连段。

版边连段以 6A 或 6C 收尾时都是带入起攻的好机会。6A 叩落对手后 2D→棍设置中 41236D；6C 的情况则是 6C（1 Hit）→持棍 623D→5D/2D 起攻，如果 HG 充足的话，可以 6C（2 Hits）→持棍 632146D（13333 方向设置）或是 6C（1 Hit）→持棍 623D→棍设置中 632146D。这些 DD 技缠上对手时，Litchi 的本体就可以用中下段二择了。

VS LITCHI

压制 Litchi 时要注意她是否处于持棍状态，因为出招时附带无敌的623D只有在持棍时才能使用。一旦防住这招，她无法通过 RC 来取消自身的硬直，因此请务必掌握一套伤害最高的确反连段来应对。直防 623D 时基本可以直接确反，而通常防御或防护罩防御时则要稍微前冲，此外还要注意就算她本体被打，落下的棍子还是有攻击判定的。鉴于她在空手状态时完全没有用来脱困的无敌技，因此逮到机会就不要让她有呼回棍子的空隙。

连段推荐

持棍：（5A/2A）→5B→2C→6D/623D
持棍：（5A/2A）→5B→5C→3C→623D
空手：（5A/2A）→5B→6B→5C→2C→3C→白发中
空手：5B→6B→5C→2C→6C（1 Hit）→中→2C→5C→JB→JB→JC→发中
说明：版中的基本常用连段，之后都可以配合棍子起攻。

4/6投→稍微前冲5B→2C→6D(第二段挥空)→稍微前冲5C→2C→6C（1 Hit）→421D→JB→JB→JC→发中
说明：版中投技后的标准连段，稍微前冲的部分需要练习。

6投/背靠版边4投→6D→发→63214A→棍上A→棍上B→5D稍微蓄力后放开→中→6D→5B→6C（1 Hit）→421D→JB→JB→JC→JD→落下JC→稍微前冲6A→（5D→国士无双起攻）/（2D→41236D起攻）
说明：伤害和回收量都令人满意的连段，注意4/6投后6D的时间点有所不同。

J2D→稍微前冲6C→421D→前冲至对方身后5B→6B→发→63214A→棍上A→棍上B→6B→2D→起跳 发中→6C→6D
说明：难度大回报大的连段，搬运的距离非常远但版边时不适用，部分角色可以将前冲至对方身后的5B→6B改成2C→5C，之后的部分相同。

6B CH→前冲5B→2C→6D(第二段挥空)→稍微前冲5C→2C→6C→421D→JB→JB→JC→发中
说明：远距离用6B骚扰对手，成功打出CH时的基本连段，难度不高但伤害可观。

（2A）→5B→2C→6D→低空发白中→白发→63214A→棍上A→棍上B→5D稍微蓄力后放开→中→6D→5B→6C（1 Hit）→421D→JB→JB→JC→JD→落下JC→稍微前冲6A→（5D→国士无双起攻）/（2D→41236D起攻）
说明：近版边时的实用连段，不使用低空发白中的话除了伤害下降外连段还容易失误，5D稍微蓄力后放开的部分需要练习，整套连段打完会回收50%左右的HG。

4D→发白中→5B→6C（1 Hit）→421D→JB→JB→JC→JD→落下JC→6A→（5D→国士无双起攻）/（2D→41236D起攻）
说明：无消耗起始的中段择连段，基本没什么难度，但4D被防时大不利，因此建议在HG充足可以RC弥补时才偶尔一用。

ARAKUNE

上手难度：★★★★★
实力排名：★★★★

本作变更点

空投： 不能受身时间变短，版中空投后无法一发入魂。
5C： 命中时会将对手拉近，更容易带入连段。
2C： 追加2C命中（被防时不可以）→6D的路线。
JC/6D/6C： 被防时不再削减防御雷管。
6B： 发生变慢，追加6B→6D的连携路线。
6D： 出招时追加本体头部判定，2A×2→2C→微延迟6D是目前常用的烙印槽回收连段。
JC： 命中对手后可以输入方向来改变后续的移动轨迹。
雾： 范围扩大。

角色点评

火力恐怖、行动诡异、Arakune 是一个极端型的上级向角色。普通状态下非常脆弱，大部分招距离短，威力低，不擅长近距离搏斗。多以雾等飞行道具牵制对手，通过多变的移动轨迹，从中距离寻找有利位置进攻，以 D 系招命中对手来积累烙印槽。一旦进入烙印状态，就可以在全屏幕范围内放出多种虫子，让对手无处可逃；而且在虫子的协助下，可以轻松打出让对方想砸机器的逆天伤害。虽然是一个很强的角色，但是由于普通状态下战斗能力不高，连段难以掌握，不适合新人上手。

基本战术

在空中与对手周旋，用尽一切手段让对手陷入烙印状态

相比在地面上，Arakune 在空中的机动性要高一些，中远距离用 6D、2D、JD 进行牵制，然后找机会用 J236D 召唤雾，根据随机出现的 3 种雾（分别是漂浮在对手上空、追随对手、追随自身）采取不同行动。

主动进攻多以空中前冲 JB 为主，抓住敌人后用 2A、6A 择，无论是否择中都可以派生 5D 增加烙印槽，紧接着用跳跃取消硬直逃跑，或是 JB 继续压制。

Arakune 的对空技 5C 回报非常高，成功 CH 能够直接一套连段让对手陷入烙印状态。其他近战对应法不多，被压制的时候尽量找空隙跳、44 逃脱。

J2A、B、C 看似用来进攻很不错，实际有着相当大的硬直。这招只有在命中敌人时才可以通过一个技巧取消硬直，那就是在落地前一瞬间输入这个系列招的另外两种指令之一（如 J2A 需要用 J2B、C 取消硬直，J2B 需要用 J2A、B），因此基本只会在连段当中使用。

应用战术

烙印状态中 Arakune 可以召唤出各种虫，紧紧压制住对手。召唤虫不是通过“按键”而且通过“松键”，为了避免召唤时产生多余动作露出破绽，可以在 44 这类动作过程中使用。相比以前本作的烙印时间变短，所以上了烙印要尽快进入有利位置展开压制。

如果上了烙印之后，对方不在自己附近，就要想办法把对方固定在地面，然后迅速接近，常见有以下几种方法：1.B 虫可以轻松命中的距离，释放 B 虫→C 虫，B 虫可以打到空中对手，C 虫的长时间持续可以简单把对方固定到地面上，然后迅速用前冲或者 J6B、J6C 接近。2. 主动与对方拉开距离退到画面边上，释放 A 虫牵制，如果对方也退到另一边就释放 6D 虫，虫被防后用瞬间换边移动（画面边缘 J44），移动到另一边之后放 AB 虫固定对方，落地展开压制。3. 直接用 2C 突进，同时使用虫。在烙印状态有了虫的掩护，平时风险大的招很多都可直接使用，面对打算起跳逃跑的对手还可以用 J236C 追着不放。

近距离利用 2A(前方 A 虫)→2A(A 虫命中)可以固定对手位置，之后展开压制的方法有很多，使用 2C、JC、6C 作为起始招会比较理想。6A、4B 一般的中下段择伤害也不错。



▲对手碰到A虫后马上使用发生速度快的B虫和持续时间长的C虫，Arakune可趁机接近。



VS ARAKUNE

在非烙印状态的情况下就积极地进攻吧，Arakune 动作缓慢，只要注意避开远距离 D 牵制和对空 5C 即可。能够在进入烙印状态之前就将其解决是再好不过了。当 Arakune 有了 50%HG 后，就要尽量避免在地面上使用动作硬直较大的招，会被它的 DD 直接打成烙印状态。

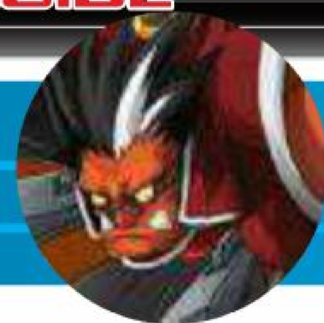
如果不小心进入了烙印状态，就想办法全力逃跑吧，Arakune 虫的破防能力异常高，而且正逆择种类多很难防住。



▲Arakune的HG达到50%时，在地面用这样的大硬直招是非常危险的。

连段推荐

5A→5B→5D→前低空前冲JA→J4B→2A→2C→6D
2A→5B→5D→前低空前冲JA→J4B→2A→2C→6D
2A→5B→5D→前低空前冲JA×2→J4B→5A→6B→低空前冲立刻后AB取消→JD→5D（版边）
JB→5A→6B→J214214D
3C→JD→5A→JA×2→JB→JC→JD
6A→5D→前低空前冲JA→J4B→2A→2C→6D
5C FC→最速JD→5D→J6B→JA→JB→JC→JD
4投→236236C(29hit以下)→5D→(H)JC→JD
以上都是正常情况下的烙印回收连段，以下为烙印状态中的连段。因为压制中本身有利用到虫，因此击中对手的瞬间玩家需要根据具体情况选择不同的虫连段，没有特别固定的方式。在烙印状态中只要玩家愿意就算打到上百Hit也可以，不过打的太多补正会导致伤害越来越少，玩家需要在适当的时机中断连击继续择。下面就为大家介绍常用的烙印连段patch。
J236C(到达最高点时松开CD) → 6CD虫
D虫→(对方被打飞到最高点的时候)J2A→击中正面→(松开5CD)→5CD虫
D虫→(对方被打飞到最高点的时候)J2A→击中背面→(松开4CD)→4CD虫
D虫→(对方被打飞到最高点的时候)J2B→击中正面→(松开5CD)→5CD虫
D虫→(对方被打飞到最高点的时候)J2B→击中背面→(松开4CD)→4CD虫
6A→5C(快速按并松D键)→CD虫
JC→5C虫→214C→松开5D虫
空投→J6C→J236C→松开6D虫



IRON=TAGER

上手难度：★★
实力排名：★★★☆

本作变更点

对手被附加磁力后，吸引效果增加。

5A/2A：无法连打取消。

5B：攻击等级上升，命中/被防后可以进行跳跃取消。

3C：命中后对手可以紧急受身，不过3C后可以用必杀技取消，此外空中不能受身时间大幅度增加。

41236D：命中对手诱发的弹墙距离变短，但空中不能受身时间大幅度增加，作为始动技时补正稍微变大；

214D：蓄力途中若受到攻击，可以在GP时输入236A使出派生攻击。

236B：可以蓄力，突进距离随蓄力时间而变化；被通常防御时与对手平帧，被直防后处于劣势。

623C：补正变大且追加同技补正，连段中第二次抓取后对手可立即受身。

角色点评

Tager是标准的投技型角色，体积大行动缓慢，作为失去机动力的代价换来的是单发高伤害指令投。他拥有不错的通常技、对空技及可以穿透弹属性攻击的突进技，普通投是全角色中距离最远的，由于中段技普遍发生较慢，主要以打投择为主。因机动力低下，很容易被一些中距离及远距离角色牵制，不过D技招式附带磁力效果，且在本作中磁力的吸附效果有所加强，因此如何接近让对手带上磁力是每个Tager使的必修课题，体力上限设置在全角色中是最高的。

基本战术

给对手附上磁力是胜负的关键

Tager虽然非常擅长近身的打投战，但因为无法使用前冲、空中前冲和二段跳，因此如何缩短与对手的距离就成了重点。首先配合对手的行动，利用5C或是236A/B这类牵制技来增加充电槽。蓄满后用41236D发射电球，只要电球碰到对手（包括防御）就会给对手附加上磁力，立回也会变得轻松许多。在磁力持续的期间，可以用各种D攻击将对手吸引过来。

加好磁力的情况下，如果对手表现得比较有进攻欲望，可以用4D或5D的吸引效果来破坏对手的距离感，打断对手的前冲或是牵制技。如果是需要Tager主动进攻的话，跳起来远距离以JD先端攻击，近距离则用JB打逆向。进入近身地面战后，就可以用指令投和5B之类的打击技来重创对手了。



▲Tager的疾退拥有全角色中最长的无敌时间，而且空隙也很小。配合对手的招式用疾退回避，然后以指令投反击是常用的战术。

应用战术

连技收尾以22D强制让对手起身后，对手采取防御可以直接用指令投攻击，跳跃则以5A封锁，疾退可以用5C→6A或直接6A蓄力、B指令投蓄力、甚至是超杀指令投蓄力来对应。对手出无敌技的话，就用疾退或236236B来反制吧。

面对擅长使用飞行道具的对手，可以多用拥有弹属性无敌的236A/B来接近。如果对手打算用打击技对抗这招，可以利用A版和B版的时间差来找机会打出CH，成功命中时可以进行追击。



▲让对手防御住236B后Tager会处于有利状态，接下来可以进行投和打击的二择。

VS TAGER



▲和Tager打近身战非常危险，被压制时根据对方的习惯运用跳跃、疾退和防御来应对吧。

和Tager战斗，被附上磁力后会变得非常不利，应尽可能地避免。被附上磁力时不要轻易地冲上前，地面出招很容易被Tager具有吸引力的招打乱，或是直接被指令投吸过去，这个时候建议尽量后退等待磁力解除。当Tager的充电槽蓄满后要非常小心他的电球，牵制的时候尽量不要空挥空隙大的招。

命运共同体









连段推荐

5A→5B→3C→22D

说明：基础上磁力连段。

6B→6C→J2C→5B→5C→623C→JC移动→最低空J2C→22D

说明：中段起始连段，JC移动指623C硬直结束后立即起跳JC空挥，利用这个方式形成一个跳跃弧度，最后的最低空J2C需要目押，出慢的话会变成2C露出大破绽，一定要熟练。这两个技巧在Tager大多连段中都会用到。

5C→41236D→5C→6A→623C→623C打空→6C→J2C→3C→623C打空→J2C→3C→22D

2C FC→J2C→5B→5C→6C→J2C→5B→5C→6A→623C→JC移动→最低空J2C→22D

说明：对空用2C起手连段，2C命中时如果对手距离有点远，后面的6A可能会打不到，可以直接省略。

2C FC→5C→236A→5C→623C→空JC→J2C→5B→5C→6C→延迟41236D→前J2C→3C→623C打空→J2C→3C→22D

5D CH→5C→6A→2C→623C→623C打空→6C→J2C→3C→623C打空→J2C→3C→22D

2D CH→5C→6A→3C→623C打空→J2C→5B→5C→6A→2C→蓄力623C→22D打空→6C→J2C→3C→22D

6投→236B→JB→延迟JC→5C→623C→JC移动→最低空J2C→22D

4投→5C→6A→623C→JC移动→最低空J2C→22D

BANG=SHISHIGAMI

上手难度：★☆
实力排名：★★★



本作变更点

5D： 通常命中后对手浮空，CH命中后不再诱发弹墙。

JD： 连段补正变小，增加了在连段中的使用率。

J4C： 命中后对手的浮空高度变低，受身不能时间延长。

J236A/B/C/D： 空中命中时对手会朝下方坠落，但被J236D从地面反弹上来的手里剑命中时则会往上方吹飞。

J236C： 连段补正变大，但命中对手后的束缚时间变长。

角色点评

Bang行动敏捷，具备强大的近身战斗能力、实用的飞行道具、伤害可观的指令投，是一名综合实力相当不错的角色。风林火山状态中的Bang更拥有逆天的超强战斗力，行动速度快到肉眼无法看清，随便一个普通的技能起手都能打掉对手一半体力，不过缺点是极难操作。建议新手以普通状态Bang为主，HG留着抢血或立回，拥有一定程度的基本功后再去尝试风林火山流。

基本战术

利用速度的优势制造出近战的机会

Bang可以在二段跳后进行空中前冲，或是一段跳之后进行两次空中前冲，机动力方面非常占优势。利用他的高速，选择以发生速度与距离都非常优秀的5B来带入近身战吧。时常以先置5B来击溃对手的行动，固定住对手后，利用5B连锁2B来进攻，然后再以2B做跳取消也是不错的选择。果敢一点的话，可以直接冲到5A的距离，5A连锁下段的6A或中段的5C来破坏对手的防御。



▲面对牵制用的飞行道具，Bang可以跳起来低空D键当身，成功的瞬间，根据与对手的位置按下A/B/C键，这样就能瞬间移动到对手的面前展开攻击。

应用战术

近身战中5A和2A后顿一下，紧接着使用指令投是一个不错的战术。害怕指令投的人会选择用跳跃回避，面对这种对手下段技的2A能起到很好的效果。压制中距离被拉开的时候可使用J236D取得有利状态，然后再次接近对手。

风林火山状态发动时，Bang所有可跳跃取消、用必杀技取消的通常技，都可以用高速移动来取消，用这些技能压制对手的时候输入前斜上JC，就可以变成高速逆向中段。假如JC被防住了可以立即进行水平移动，再次跑到逆向进攻。注意风林火山状态中Bang无法进行普通防御，只能用防御罩来防住对手的攻击，移动时也要特别注意对手的大范围必杀技如（Jin的632146C、松鼠的632146D等）。



▲压制时通过可以跳跃取消的招式进行低空前冲越过对手头顶，出J4B打逆向，是很有效的战术。



▲风林火山状态中可以在空中进行三次移动。

VS BANG

Bang的D版手里剑非常烦人，如果被这招牵制住了就要单方面地遭到压制。幸好这个飞行道具是有数量限制的，在他消耗完之前我方可以采取保守点的行动，尽可能躲开、或是在空中防御手里剑，钉槽耗完后立回就会轻松不少。

Bang被压制时会使用各种D来反击，版边压制时若被他D到，我方自己反而会被关进版边，要注意一下。几个D技都可以用投来对策，立回中常用到的2D可用下段对应。

青蛙的惊恐点









连段推荐

5A→2A→5B→2B→6C→JB→J4C→JC/J623B
说明：基础连段，JC收尾便于接下来的起攻，想要将对手搬运到版边就选择J623B。
5A→5B→2B→5D→JB→J4C→jc J4C→JC
说明：对手蹲姿时的基础连段。
5A→5B→JA→JB→J4C→jc JB→J4C→JC
投→空中前冲J4C→5B→JA→JB→J4C→jc J4C→JC
5C→5D→J4C→jc 空中前冲J4C→延迟JC→5A→5B→JA→JB→J4C→jc J4C→JC
5A→5B→2B→6C→jc 空中前冲J4C→J623B→6D→J236C→JD→J236C→2D→JC（烙印回收连段）
5A→5B→2B→5D→（H)JB→J4C→J236C→RC JD→下落时J236C→5C→6D（烙印回收连段）
风林火山【四级】
5A→5B→2B→2C→2D→JD→5C→6D→2B→J4C×9→236236A
说明：J4C最多可以打10次，伤害稍微增加一点，不过难度比较高。
5A→5B→2B→2C→2D→双→6C→JD→5C→6D→2B→6C→J4C×2→J623B→236236A（版边）
5C→632146→2C→5C→6D→2D→JD→2B→（J4C×3）×4→236236A
5C→632146→2C→2D→双→6C→JD→5C→6D→2B→J4C×3→5C→2B→6C→J4C×2→J623B→236236A（版边）
6A/2C/JC→2C→5C→6D→2D→J4C→JD→2B→（J4C×3）×4→236236A

Λ-11-

上手难度：★★★
实力排名：★★★☆



本作变更点

防御雷管：上限由前作中的5个变更为4个。
2C：动作途中附带对头属性无敌的性能。
5C：按稳按键后自动最速连打C。
3C：前3 Hit CH命中后对手不能紧急受身。
2D：追加2DD→4B、2D→6C的连携路线。
4D：追加4DD→4B的连携路线。
236B：作为连技的起始技时，补正劣化；
236C：同技补正的修正变大，整体火力因此下降，搬运能力也弱于前作。
J214D：被防时不再削减防御雷管。
214A/B/C：持续时间变短，但重力范围增加。

角色点评

Λ 是一个远战特化、近战极弱的角色，这种情况在防守能力被削弱后的本作中更为突出。立回时要时刻跟对手保持距离，敌进我逃敌驻我扰，争取一整局都不被对手摸到。因为一旦被近身压制就很难全身而退，因此很多时候即便是自己有利的情况也要放弃压制多择,优先拉开距离。另外凹招的招能不用就不用，避免一切可能存在的风险。她的综合火力也和大部分角色一样受到向下的调整，J214D 被防时不再削减防御雷管令她的破防能力下降了不止一个档次。不推荐给新手使用的角色。

基本战术

利用各种弹道的飞行道具从远处取得胜利

Λ-11- 的 D 系统攻击是从空间中召唤剑刃进行多弹道的远程攻击，这也是她的基本立回方式。空中疾退后的 J2D 非常好用，能够很好地控制与对手的距离。J2DD 被防御的情况下，可以用 J214DC 取消招式硬直之后再次使用 J2DD，对手基本难以在这短暂的间隙中有所作为。当距离拉开后使用可考虑用 214D 强迫对手起跳，本体可以原地不动看情况或跟着剑刃前进。如果对手想跳过这招,就以 6D 或 2D 来狙击空中的对手，将对方强行逼回到地面上，拉开距离之后再次找机会放出 214D。注意拉开距离时，一定要选择离版边较远的一侧，这是比起进攻更加重要的问题，如此一来在使用空中疾退 J2D 时能获得更好的效果。当对手开始警戒 214D，远距离 5D 或 6D 也是不错的牵制选择，对手防御这两招后再连携 214DC 会有更好的效果。





▲在地面输入214后，顺带输入7方向并同时按D，就能以2147D的指令使出低空的J214D，形成高速的中段择，命中后可以用RC取消自身的硬直并带入连段。

应用战术

对手被我方的各种飞行道具骚扰到不耐烦时都会考虑从地面或空中突袭，如果无法以 6D 预先击落从空中突入的对手，那么 2C 是个不错的选择。6A 则对依靠大跳或二段跳进攻的对手有奇效。如果遇到难以预测落下速度的对手（比如 Jin 大跳后使用 J236D 骗对空），Λ 可以利用地面前冲从起跳的对手下方穿过，另外偶尔使用空投也是不错的选择。

将对手逼到版边后，下段的 236B 和中段的低空 J214D 命中后都能带入连技。236B 被防后只有 1 帧不利，再加上中段技 4B 和低空 J214D 的压力，可以强行使出这招来突袭对手。使用 4B 时建议利用前冲的惯性让第一段攻击挥空继而直接出现第二段的中段判定。

VS Λ-11-

与 Λ 强力的远程牵制能力对比，她的近战能力可以说是相当孱弱的；而与其强力的地对空能力相比，Λ 在地面上用来牵制对手的通常技也显得非常无力，所以靠近她的最佳途径便是从地面突进。地面战时，5D 是她的主力牵制技，但这招只在中远距离时才有判定，一旦被突进到特定距离，她便只能后退逃跑，因此一边防御一边慢慢靠近她会给予对方极大的压力，抓住她的任意破绽后就不要给予其逃跑的机会。

好想有个洞









连段推荐

4B:没有特殊说明的4B都是故意令第一段挥空第二段命中。

（2A/5A）→2B→2C→5C→3C/6C→236B

说明：基本连段，距离较近的话3C可以换成6C增加伤害。

（2A/5A）→2B→2C→5C→3C→236D

说明：最后的236D不是连段，只要用来压对手起身，对手不起身的话会被236D命中，之后可以用236C以及后续连段追加一些伤害。如果起身则会被236D缠上，此时我方可以向前跳跃，然后以最低空前冲（JB→JC）/落地2B→后续连段→3C→236D中下段二择，择到对手后可以继续重复之前的循环，也可以将投技穿插在其中以提高破防几率。注意部分角色可以通过特殊的方法躲避236D压起身，但条件较为苛刻。

4/6投→2DD→JDD→J2DD→jc→JDD→J2DD→J214D

说明：投后基本连段，没什么难度。

6投/背靠版边4投→5C→6C→236C→前冲与对手交换位置→4B→2DD→HJDD→J2DD→jc→JDD→J2DD→J214D

说明：版边投后基本连段，前冲换位置的4B要尽量最速，之后可以往后退一点再出2DD，2DD之后的空连用大跳比较安定。

236C→前冲5C→214A→4B→2DD→低空214D→5DD→6DD→2DD→JDD→J2DD→jc→JDD→J2DD→J214D

说明：236C后威力较大难度也不高的连段，低空214D后省略5DD直接接6DD会比较简单一点。

2B→2C→3C→236B→稍微前冲5A→6A→低空214D→6A→6C→236C→前冲与对手交换位置→5C→2C→JDD→J2DD→jc→JDD→J2DD→J214D

说明：贴近版边时的择下段起始，前冲5A要最速，其他地方没什么难度。

低空214D→RC→5C→6C→236D→214DC→236C→前冲与对手交换位置→4B→2DD→JDD→J2DD→jc→JDD→J2DD→J214D

说明：靠近版边时的中段择起始，一开始的J214D要和对方保持大约3个身位左右的距离。

HAKU-MEN

上手难度：★★☆
实力排名：★★★★★



本作变更点

使用必杀技后的冷却时间：从原本 180 帧的冷却时间调整为 90 帧。

6A：追加对头属性无敌的性能。

3C：CH命中空中的对手时，对手可以最速受身。

4C：可以蓄力，蓄满后被防时削减防御雷管。

JB：命中空中的对手后不能受身时间增加，JB→JA/J2A的连段路线成立。

236B：第二段攻击命中对手后诱发弹墙。

623A：移动距离增加，途中附带对头、体、弹属性无敌的性能。

J214B：被防时不削减防御雷管。

632146C：发生变快，容易接在连段后，伤害保障增加。

火炉中









角色点评

本作的强角色之一，火力、搬运、抗压样样具备。Haku-men 的火力方面一直是相当突出的，本作亦不例外，随便摸到一两次就能夺走对方大量体力，有的高端连段甚至能在对手还有大半血的情况下瞬间将其杀死，翻盘能力极强。攻击范围大判定强，无论在什么位置几乎都能轻松将对手送到版边。各种当身技让大多数的人压制时会有所顾虑，逃跑或反击的机会相当多。惟一不足的地方是机动性较差，不过有了上述的优势这也不算太大问题。Haku-men 的基本连段简单易上手，挺适合新人使用。

基本战术

耐心采取保守行动积累勾玉
一口气给对手造成重创

Haku-men 的整体行动比较依赖勾玉，勾玉少的时候可以拉开距离等着勾玉槽增长，并用 JC、4C、3C 牵制对手。对空可以使用 JC、JA 或 5A，2C 虽然对空效果不错，不过硬直太大一旦打空很危险，不推荐多用。

当勾玉蓄到 3 ~ 4 个左右就可以展开进攻了，主动进攻推荐的招有 J2C、JB，这 2 招在空中的判定都相当霸道；地面可以利用 623A 突进，因为 623A 可以进行第二下派生，对手大多不会乱动。

▲看准对方的飞行道具挥刀发动封魔阵，会给对方造成不小的压力。

面对射击系角色要活用 Haku-men 的特殊能力“封魔阵”。无论普通技还是必杀技，只要用他的刀砍中了对手的飞行道具（弹属性），该位置就会出现一个圆形的封魔阵（封魔阵具有攻击判定），此时 Haku-men 可以躲在后面等待勾玉槽增长。

应用战术

Haku-men 的前冲均可用必杀技来取消，前冲的瞬间输入 214C 就会变成超高速中段，和 236B 的下段配合使用对手基本只能靠猜来防御。另一个中段技 426C 伤害虽然也不错，不过发生慢实用性相比 J214C 要低些。

被对手压制的时候可以找机会利用 D 系当身技进行反击，5D（对应上、中段）发生较慢但持续长，6D（对应上、中段）、2D（对应上、下段）发生 1 帧持续短，JD 通常用来应对空中过来的攻击，发生同样是 1 帧起。不过要注意 D 全部都会被投技对策，空挥时自身破绽也不小，不建议过频繁使用。

VS HAKU-MEN

面对 Haku-men 的各种当身技，不可以按照普通的进攻模式，建议压制时不断地在各种时机尝试延迟出招、改变压制节奏，Haku-men 没 D 准的话就会被 CH，当然投技也是不错的选择，进攻中多使用一些投技对方就不敢轻易地使用 D 了。Haku-men 的勾玉少于两个时无法使用中段必杀，普通技的中段伤害完全不疼，大多以蹲防为主即可。有的玩家会发现 Haku-men 的 623A 能躲掉很多攻击，这招实际上是腰上无敌判定，需要用一些打点位置较低的招对策。

连段推荐

623A(A派生）→J2A→空中前冲JB→JA→2C→J2A→空中前冲J2A→JC
中央前投→214A→前冲5A→5B→JB→J2A→空中前冲J2A→JC
中央後投→214A→前冲2C→JB→J2A→空中前冲JB→J2A→JC
低空J214B FC→前冲空中前冲JB→5A→JB→J2A→空中前冲JB→JA→2C→J2A→空中前冲J2A→JC （自己靠近版边）
J214B FC→空中前冲J2C→2C→JB→J2A→空中前冲JB→JA→2C→J2A→空中前冲J2A→JC
J214B FC→空中前冲JC→214A→空中前冲JB→JA→2C→J2A→空中前冲J2A→JC
5C→236B1Hit→214A→空中前冲JB→JA→5C→623A→2C→JB→空中前冲J2A→J2A→JC
5C→236B→2C→jc J2A→J2C→2C→jc J2A→空dash→J2A→jC→6A→5C→3C（版边）
5C→236B1Hit→623A→6C→2C→(H)J214B→J2C→5C→2C→(H)J2A→J2C→2C→jc J2A→dashJ2A→JC→6A→5C→3C（版边）
6投→623A→6C→前冲2C→(H)J2A→J2C→2C→(H)J2A→J2A→空中前冲J2A→JC→5C→3C（版边）
J214C→6C→前冲2C→(H)J2A→J2C→2C→(H)J2A→J2C→2C→(H)J2A→dashJ2A→jC→6A→5C→3C（版边）
J214C→6C→前冲2C→(H)J214B→J2C→5C→2C→(H)J2A→J2C→2C→jc J2A→J2A→空dash→J2A→jC→6A→5C→3C
6D→214214B→6246C
6D→214214B→前冲236B1hit→426C1hit→623A→236B1hit→426C1hit→623A→236B1hit→623A→2C→jc J214B→J214C→前冲J214B→J214C→6C→6246C

HAZAMA

上手难度：★★★★
实力排名：★★★★



本作变更点

2B：硬直时间减少。
D系：对手防御时，双方的硬直时间变小。
D系派生B移动：移动中可出招的时间提前。
6B：命中空中的对手时不能紧急受身；被防时不削减防御雷管。
6C：追加同技补正，版边连段的整体伤害因此下降。
214D派生A：蓄力版被防时削减防御雷管。
214D派生B：被防时削减防御雷管，近版边命中对手后诱发弹墙。
236C：动作途中附带的无敌被修改为只对投技无敌。
623D：硬直时间增加。
236236B：命中对手后的冷却时间变长。
632146C：伤害保障减少。

角色点评

利用锁链灵活地在画面上进行高速移动，并牵制对手让其难以接近，熟练后能够让不少近战角色叫苦连天，即使在远距离角色中也位于食物链的上层。虽然是远距离系但近战能力亦不弱，近身的各种小招都非常快，美中不足是大部分近身技打击距离很近，碰到拿着长武器擅长中距离战斗的角色就有点无奈了。高端连段和锁链的移动轨道需要花些功夫研究练习，偏中级者向。

基本战术

用变化多端的锁链抓住对手
取得有利局势后再接近

在远距离使用5D、JD、J2D等牵制对手，对手防御住锁链后无法马上行动，这时Hazama就可以派生D迅速接近并用JA、JB进攻，落地后开始择。如果5D直接打中了，D派生后可用J2C带入连段。面对有升龙等无敌技的角色，5D被防住后的派生需要谨慎，可以用“B派生瞬间立刻6D”这类方法改变轨道诱骗对手升龙。

因为地面有5D、3C的威胁，和Hazama战斗的过程中不少人会选择多从空中接近，这时可以使用的对空技有4or6D、2C、5A、214DB，具体根据两人间的距离来选择，



▲使用锁链进行移动派生是有次数限制的，剩余次数是HG上方的蛇图标，最大值为2。用锁链射向对手，被防御住能回复1点，如果直接命中就可以回复2点。

应用战术

近距离压制以2A→5B为主要起攻，5B被防后Hazama依旧有利，可以继续上前2A压制、指令投、214DA骚扰，214DA用多了对手多少会开始用站防，这时就试着用214DC来夺取大伤害。6A由于平时使用较少，有了50%的HG后6A→蛇翼往往会让人措手不及。

在版边一套连段最后用J214B将对手放倒后，可以使用2A连打来压起身，如果对手选择用前滚就会被打浮空，之后用2A→5A带入空连，最后再用623D将对手重新抓回版边。另外还有一种对策前滚起身的方法，在猜对手准备行动时输入214214A+B，如果对手使用了前滚就会被蛇翼踢上天，如果没动的话Hazama会在原地打开防御罩。



▲2B是发生优秀的下段技，压制时用5B→2B，可以防止对方乱跳。

VS HAZAMA

远距离是Hazama最擅长的，要尽量避免在这个距离的战斗，利用前冲和跳跃来到中距离，这个位置再开始尝试抓住对手。总之要有耐心地慢慢接近，切记冲的太急反而会被对方的对空和3C打得惨不忍睹。

压制的时候注意观察Hazama的HG，达到50%就要警戒蛇翼（236236B），虽然风险大但回报优秀，不少人刚开始用Hazama都会比较喜欢凹这招。

因为近身不弱的关系，想要像针对别的射击系那样把Hazama死死地压制住是做不到的，他找到机会跳起后会用锁链迅速飞到远处，见此情景千万不要着急地前冲追过去，反而容易被他突然扔过来的链子击中，总之遇到这种情况也要保持冷静，谨慎观察再行动。



连段推荐

2A→5B→3C→214DA（起攻）/236D（搬运）
3C→236D→5DD→JC→jc JC×5→J214B or 5DD后直接J214B，补正比较紧的情况用（近版边）
214DB高空CH→调整位置6DA→J8DA→623D→前冲3C→236D
236236B→前冲214DC→前冲6C→前冲5C→2C→6DA→4DD→JB→JC→jc JC×5→J214B or 6C后→前冲2C→JC×5→5C→JB→JC→jc JC×5→J214B
5A对空→5C→4DD→JB→JC→jc JC×5→J214B
3C→236D→前冲6C→前冲2C→JC×5→5C→2C→214DB→3C→214D（起攻）or 214DB后前冲5C→2C→214DB回收气（版边）
236236B→前冲214DC→前冲与对手交换位置6C→前冲5C→2C→6DA→4DA→623D→前冲5C/2C（根据体型）→JC×5→5C→2C→214DB→3C→632146C（版边）
6投→623D→前冲236236B→前冲214DC→前冲6C→前冲5C→2C→6DA→4DD→JB→JC→jc JC×5→J214B
4投→214DD→J6DC→2C→J214B→前冲5C 2C→4DD→JB→JC→jc JC×5→J214B
236236B→前冲214DC→6C→前冲5C/2C→JC×5→前冲2C→J214B→前冲5C→2C→JB→JC→jc JC×5→J214B
46投→214DC→前冲6C→前冲【5C→2C→J214B】X4（第一轮J214B后需要微DASH）→5C→2C→214DB（版边）
2A→5B→3C→236D→前冲6C→前冲【5C→2C→J214B】X4→5C→2C→214DB（版边）

TSUBAKI=YAYOI

上手难度：★★
实力排名：★★



本作变更点

5D、2D：5D、2D的D槽蓄积速度与《CS2》中的相近，5D最多能蓄1格多一点的D槽、2D最多3格。
5B：发生变慢，修正弱化。
5C：发生变快，个别连段中取代5B的位置，但攻击等级和起始技补正也因此稍微下降。
6C：不再对应FC。
3C：对应FC，3CC的连技补正优秀。
236C：被防时不削减防御雷管，硬直加大；236系必杀技的全体补正劣化。
22系：全体补正劣化、受身不能时间减少。
623C：命中后对手的浮空高度变高。
J236D：招式后的可行动时间提前，命中对手后用J214A/B/C/D追击变得容易。
236236C：伤害保障减少。
214214D：空中也可以发动，发动中的攻击力提高且补正变小。

角色点评

相比起前作，本作中Tsubaki被大幅削弱，因为各种通常技和必杀技都受到了弱化的调整，原本的大部分连段包括最基础的5BB→2BB→5CC→236A→214A→22A都变得不稳定，距离稍远就连接不上，因此各种招式起始的连段都优先追求稳定，D槽充足的话伤害还是有保证的。虽然核心的牵制技5B也被削弱了，不过她的压制能力健在，近战时的中下段以及投技多择的破防能力极强，尤其是整体活力下降之后，投技是她的主要输出手段之一。总的来说是一个易学难精的角色。

基本战术

一边蓄D槽一边等待靠近对手的机会





▲有50%HG的时候可以考虑在压制的连携中加入下段技的3CC，因为3CC被防有确反，所以必须RC，途中有足够的时间确认3CC是否命中然后再根据情况打连段或继续压制。

作为“图书馆三人娘”中的一员，近战依旧是Tsubaki的主轴。远距离时以蓄积D槽为主，然后找机会以前冲或空中前冲来接近对手。在地面前冲中以距离优秀的惯性5B和连携的起点5A起手，空中前冲时则用对斜下方判定极强的JCC突入。有D槽的时候，也可以用236D来发动奇袭。这招在被防住的时候会有少许的劣势，但可以用其他D系派生技来取消，一旦命中则可以带入连段，作为突袭技而言回报还是很大的。

5B和5A让对手防御后，可以连携出中段的6A和下段的2B来二择，或者直接前冲投技来打破对手的防御。面对对手的起身压制，出招时带有无敌时间的623A或623D可以转守为攻，但不可过分依赖，最好在有50%HG或D槽来取消这两招的硬直时才使用，平时还是老实防御更为安全。如果对手从空中攻过来，那么对头属性无敌的2C是首选的地对空招式，建议单发然后确认命中情况。

应用战术

在5B、2B和5C之后一瞬间使用2D，然后再以发生速度快的招式重新进行连携是非常强力的压制手段。推荐重新连携的起手技为5A、2A、5B、5C和投技。当对手警戒这个连携开始乱动后，直接接上2BB也能有效地警告对手。如果猜到对手要在我方的2D后用无敌技插动，那么我们就在2D后防御，防住或等对手的招式挥空后再以强力的起始技进行确反。

版边打完连段后以2B来抓延迟、原地和前滚起身，然后以最大蓄力的不可防御技22D来抓紧急受身是非常强力的压起身战术，对手害怕紧急受身被22D破防时就可以直接上前用2B将装死的对手捞起来。无论哪种状况命中，之后都可以带入连段将对手放倒并重复前面的压起身选择。

VS TSUBAKI

虽说Tsubaki是近战型角色，但远距离时要时刻防备她的突进技236D，因为无论在空中还地面，被此招命中都能带入连段＋压起身，而防住后她会出现小不利，但也要注意她是否有D槽来派生后续的招式。另外在压制时要注意提防她用623A插动，防住此招后Tsubaki的硬直非常小，我方一定要及时反应过来并用距离远、发生快的招式确反。



连段推荐

5BB/5A/2A→2BB→5CC→（6BB）→236A→214A→22A
说明：入门级连段，不能与对手的距离太远，否则236A容易连不上，对手蹲姿被打中的时候可以在5CC后接6BB，如果前面的修正不大，可以将最后的三个指令全部换成C的版本。
4/6投→236C→214B→22C
说明：版中投技后的搬运连段，没什么难度。
6投/背靠版边4投→6CC→236C→5C→2C→236B→214B→22C
说明：将对手关到版边后以通常技连携配合2D取消后，6投经常能让对手反应不过来拆解，此套连段必须熟练掌握。
3CC→RC→2CC→最速空中前冲JCC→5C→2CC→236C→214B→22C
说明：部分角色在RC后的2C要稍微延迟，最速空中前冲JC后要延迟派生C，最后一个2CC后最好也稍微延迟再接236C，否则可能挥空。
｛任意通常技起始，连携中不附带2BB（例：5A→2A、6A、5BB等）→5CC｝/6BB→623C→J236D→J214C挥空落地→前冲2B→2CC→236C→214B→22C
说明：通常技摸到对手或中下段择到对手后都可以使用的实用连段，但需消耗一格D槽。
22D→（236D）→前冲5C→2CC→最速空中前冲JCC→5C→2CC→236C→214B→22C
说明：22D蓄力至最大后是防御不能技，如果在版中命中，可以多消耗一格D槽用236D追击。如果没有D槽，也可以消耗50%HG用最速前冲3CC→RC接上后续的连段。
5A→5CC→214214D→623D→J236D→J214D→2CC→最速空中前冲JCC→5C→2CC→236C→214B→22C
说明：本作的主力连段之一，D槽需要在一格以上，214214D后的出招时机需要练习，连段起始的5A可以省略掉，5CC作为确反的起始技也非常实用。

μ =12=

上手难度：★★☆
实力排名：★★★★



本作变更点

防御雷管：上限由前作中的5个变更为4个。
2C：被防时不可jc，对头属性无敌的效果发生变慢，可以命中倒地状态的对手。
JB：攻击判定增强，持续时间变长。
J2C：对应FC。
63214C：只有在蓄力至LV2以上，被防时才削减防御雷管。
214D：变得可以蓄力，但命中对手后的修正劣化。
623C/632146D：可在空中使用，其中623C近版边命中时诱发弹墙。

角色点评

从《BBCS》家用版登场以来就一直在强化的 μ =12=，本作也不例外，最明显的就是大部分角色的平均火力受到向下调整的同时，她的火力不降反升，这种情况在版中更为明显。虽然部分通常技如以往的地对空主力技 2C 遭到削弱，导致整体的立回能力下降，但空中必杀技的追加也为她在防守和进攻上提供了更多的选择。恐怖的起攻能力依旧健在，使得她的实力不容小觑。由于连段的难度不高，因此 μ 属于新手稍加练习也能驾驭的角色。

基本战术

寻找机会将炮台放出来是迈向胜利的第一步

μ =12= 的主要立回方式都体现在炮台的设置上。对战时首先以疾退或空中疾退逃到安全的距离，然后设置 5D 和 6D 的炮台包夹住对手。如果对手不给你设置炮台的时间，就在空中疾退中设置 J5D 和 J2D 放在 μ =12= 的附近用于防身。对手退开之后再在地面上设置 5D 和 6D，也可以设置蓄力的版本来给予对手更多的压力。从炮台设置到炮击发生，期间有一定的空隙时间，这段时间内要注意不要遭到对手的攻击（防御也算），否则炮台就会无法开炮。在设置途中对手冲过来的话，就取消出 623C/63214C 进行迎击，或是利用跳取消逃掉。感觉对手已经逼近的时候就放弃设置，转而以 5C、后跳 JC 和 236A 进行牵制。





▲2B的攻击判定和距离都非常优秀，是地面战的主力技。使用2B时可以附加输入5C，如此一来在2B挥空后5C不会发动，被防或命中对手时也有足够的时间确认然后接上63214C。

应用战术

炮台发射之后就是开始进攻的时机。μ =12= 的 6B 是高性能的中段技，近身战时以 2A 或 5B 连携 6B 和 2B 就能进行二择，6B 命中后直接接上 63214C，2B 命中时则要在 63214C 之间加一个 5C。6B 在版边起始能打出大伤害连段，给对手造成的压力不言而喻。由于 6B 的两下判定都是中段，因此第一段被防御时 RC 出 2B 择下段非常有效。另外 236D（炮台设置中）让对手防御之后，投技和 2A →投技的骗对手拆投失败的套路也相当实用。



VS μ =12=

炮台发射出来的激光，会在设置炮台后自动锁定对手所在的当前位置，了解这一点后便可以避开炮击的轨迹从地面或空中靠近 μ。只要我方的攻击接触到她，那么不管命中的与否，已经发射出来的激光都会失去判定。近身压制时要防备一下她的无敌技 623C，不过此招的风险和回报不成正比，对手没有 50%HG 来取消的话一般不敢乱用。防住的话记得以大伤害连段的起始将其重创。

连段推荐

版边以3C收尾后都可以5D→214D或63214C→632146C，前者用于压起身，后者则用来追求伤害。

2A/5A→5B→6A→（2B→5C）/6B→63214C
说明：基础连段，被防时还可以择对手一次。

2B→6A→2C→5C→6C→微蓄力63214C
说明：版中下段起始、对手蹲姿限定的连段。

4/6投→前冲6A→5C→6C→214D取消硬直→前冲6A→6B→5C→6C→5D→J2C→J6D
说明：版中投后连段，连段打完后可以配合途中设置的两个炮台起攻。

6投/背靠版边4投→6A→6B→5C→2C→后跳JC→J2C→2C→6C→6D→63214C→6A→（炮击命中）J2C→3C/（2C→5C→632146D→J2C→2C→632146C）
说明：最后的括号部分用于追求伤害，消耗100%HG打出5500左右的伤害适合用来对付濒死的对手。

2A→2B→5C→63214C→6A→6B→6A→J2C→J5D→2B→5C→2C→（炮击命中）J2C→3C→（5D→214D）/（63214C→632146C）
说明：版边基础连段是，从6A往后的部分是版边连段的雏形。

6A CH→6A→6B→5C→63214C→前冲6A→J2C→J5D→2B→5C→2C→（炮击命中）J2C→3C→63214C→632146C
说明：版中对空成功后的搬运连段，伤害在5000以上。

2B→2C→JC→J2C→63214C→6A→6B→6A→J2C→J5D→2B→6A→JC→（炮击命中）J2C→3C→63214C→632146C
说明：对手在版边被放倒后，害怕被炮台压起身时会躺在地上装死，此时就可以用2B将其捞起来带入连段。

2B→2C→5C→63214C→6A→6B→6A→J2C→J5D→2B→5C→2C→（炮击命中）J2C→J2D
说明：版边择到下段后的连段，最后的J2D用于压对手起身，如果对手不紧急受身就可以利用上一条连段来对付装死的对手。

6B→63214C→6A→J2C→2B→6A→J2C→J5D→2B→5C→2C→（炮击命中）J2C→3C→63214C→632146C
说明：中段起始的高伤连段，由于6B有两段判定，因此很容易确认是否命中对手，配合择下段的2B使用，效果极佳。



MAKOTO=NANAYA

上手难度：★★★
实力排名：★☆

本作变更点

前冲的启动速度变慢，空投后需要 RC 才可以追击。

5B：硬直增加，5B CH→前冲2A的连段不成立。

6B：发生速度变慢，命中后不会强制对手进入蹲状态。

2C：追加同技补正，降低了连段中的使用率。

3C：动作结尾的无敌效果被删除。

J2C：对下方判定弱化，落地硬直增加。

623C：无法受身的时间减少。

2D/5D：命中后对手的不能受身时间变短，所有等级都带有同技补正。

JD：命中后对手的不能受身时间变长，所有等级都带有同技补正。

214A派生C：命中后对手的空中不能受身时间变长。

214A派生C派生A：补正变小，命中对手后不能以D系取消，必须RC才能追击。

214A派生C派生B：发生变慢，命中后可以视情况进行追击。

214A派生C派生C连打：收招硬直增加，不RC的话在版边也无法追击。

214A派生D或214A派生C派生D：突进能力上升。

236A派生D：飞行道具的贯通性能下降。

角色点评

Makoto 是一名纯近身搏斗的角色。灵活敏捷、招式发生速度相当快、判定强，进行压制时对手很难逃脱。不过相对的她的缺点也很明显，Makoto 很难掌握主导权，因为攻击距离短、没有好的突进技，遇到武器长的对手很容易陷入苦战，面对 μ =12= 那种类型的射击系更是痛不欲生。关键 Makoto 的火力并不是特别突出，抓到对手后没办法很快地夺取大量体力，因此这个角色用起来会比较辛苦。

基本战术

利用前冲和跳跃想方设法接近对手

因为攻击距离短，所以要尽量活用前冲和跳跃来接近，地面以前冲 2A、5B 进攻，空中用 JCC。成功接近对手后用 2B、6B、214ACA、214ACB 进行中下段择，除此之外还可以在压制中用 214AA 投、214AB 打逆向，将以上全部混在一起会让对方措手不及。

Makoto 的 3C 过程中有对头、体属性无敌的效果，可以用来躲开很多攻击（如 Ragna 的 5B、Λ-11- 的 5D），被防了后依旧处于有利局，偶尔用来接近对手效果不错，当然不能滥用。



▲对空用头属性无敌的6A迎击，成功命中后跳起带入连段。

应用战术

Makoto 的 46 当身对应所有可站防的招式，成功后 D 派生并 RC 能打出非常高的伤害，是一个很棒的起手选择。这个当身主要以对空为主，当然只要你胆子够大猜的够准，用来对应对手的起身升龙都是可能的。当身持续虽短，不过动作小硬直也不大，除非完全被先读或是和对手紧贴着，不然也不会形成太大风险，掌握了对手的压制习惯后实用性挺高。

在版边用 JD、5D 之类的招将对手放倒后，可以用 236A 放出飞行道具来压起身，能取得大量的有利时间，这个时候可以上前用 6B、2B 或投，在飞行道具的掩护下对手比较难反应过来。不过面对有升龙等高速无敌技的角色时要稍微谨慎使用。

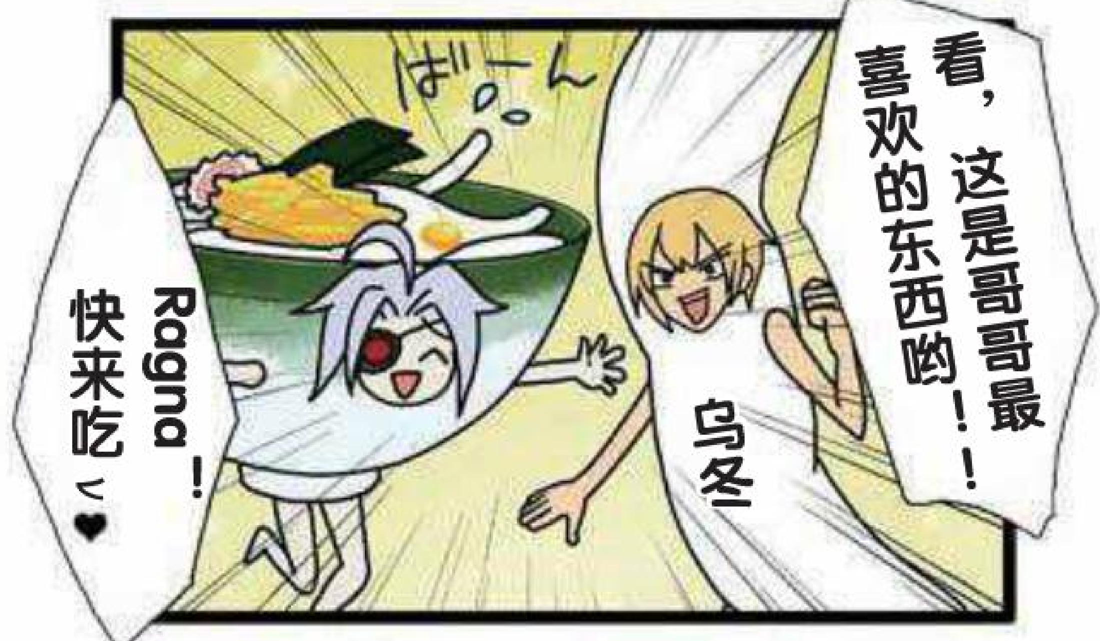
VS MAKOTO

常保持在中远距离是与 Makoto 战斗的主要方式，虽然说 Makoto 大部分招距离短，但在中距离挥出的快速 5B 时常会将我方的站立招 CH，因此与她战斗时推荐以 2B 为主要进攻方式(Jin、Ragna、Relius、μ =12= 等很多角色适用），大部分角色在使用 2B 时的姿势都相对比较低，加上 2B 普遍发生快，基本能在与 Makoto 5B 的对抗中取胜。不仅是对付 5B，Makoto 的升龙技 623C 打点也比较高，她倒地起身出升龙时我方若用姿势较低的招去压起身，也有一定的机会会让她的升龙打空，当然紧贴着她压起身的话姿势再低还是会被升龙打到的，具体的时机和位置玩家可以在练习模式中试验。

喜欢的食物









连段推荐

5Aor2A→5B→5CC→214ACC（C派生连打）

5Aor2A→5B→5CC→6B→5C→214ACC（C派生连打，蹲姿）

5Aor2A→5B→5CC→5Dlv3→RC 前冲2Dlv3→236A→D派生lv3→微前冲5CC→JB→jc JDlv3→5CC→623C派生（近版边）

6A→(H)JC→JB→jc JC→JB→J623C派生

6A CH→5B→6A→2Dlv1→5B→6A→(H)JC→JB→jc JB→J623C派生

(5Aor2A)x2→5B→5CC→5Dlv3→2Dlv3→236A→D派生lv3→微前冲5CC→JB→jc JD→5CC→623C派生（版边）

5Aor2A→5B→5CC→5Dlv3→5B→6A→2Dlv3→2C→214ACB→5CC→JB→jc JD→5CC→623C派生（版边）

JA→JB→jc JDlv3→2Dlv3→2C→236A→D派生lv3→微前冲6A→5Dlv3→214ACB→5CC→623C派生（版边）

5B→5CC→214ACC（C派生连打）→RC 2Dlv3→2C→236A→D派生lv3→6A→5Dlv3（近版边）

5B→5CC→5Dlv2→RC 微前冲2C→2Dlv3→214ACB→5CC→JB→jc JD→6A→5Dlv3→5CC→JB→623C派生（近版边）

6B→5CC→5Dlv3→214ACB→5B→6A→2Dlv3→2C→214AB→5CC→JB→jc JD→5CC→JB→623C派生（版边）2C→2Dlv3→214ACB→5CC→JB→jc JDlv3→前冲236A→D派生lv3→6A→5Dlv3→5CC→JB→623C派生（版边）

J623D的派生具体LV根据对手的高度决定，有时候蓄到最大时对手过高就Miss了，更换成LV2便可。

版边的连段前冲236按普通方法输入难度较大，可以利用简易指令2366A。



VALKENHAYN=R=HELLSING

上手难度：★★★
实力排名：★★★★★

本作变更点

2B：硬直时间减少。
3C：命中后对手可以紧急受身，不过3C后可以用必杀技取消。
JC：落地硬直减少。
236A：空中命中后将对手横向吹飞、地面命中时对手的硬直增加。
J214B:可以通常空中防御。
狼形态5B：对头属性无敌的发生时间延迟，硬直增加。
狼形态C系移动：移动时的狼形态槽消耗量增加。
狼形态J214A/B：硬直增加，被防/命中后的落地硬直可以用C系移动来取消。

角色点评

拥有人类和狼两种形态的 Valkenhayn 有着丰富的行动方式，特别是狼形态的机动性极强，反应再快的人也难以防住其猛烈的攻势。狼的移动轨道、进攻方式变化极多，人型和狼型的招式完全不同，需要根据不同的情况在两种形态中相互切换，对于玩家的操作有一定要求。搬运能力强、火力高、各种肉眼无法反应的择，熟练操作后 Valkenhayn 是一名超强的角色，实力排名在所有角色的三强当中。

基本战术

最大限度地发挥狼形态的优势

狼形态的 Valkenhayn 行动敏捷，C 配合方向键可以形成各种移动轨道，以狼的形态进行快速移动时马上按 D 变回人型，可以形成特殊的飞行轨道，举个简单的例子：狼形态→空中前冲→JD 变身→JC，前冲过程中变身回人时会形成一个弧形轨道，这时再使用 JC 就是一个高速强力的突进技。其他还有不少，玩家可以在练习模式中尝试各种移动方法。

狼形态的进攻以 CJA、J214A、低空 C236A 突进为主，靠近后 5A 连接可以防止对手乱动，5A 命中的话用 5B 带入连段，5A 后对手如果防御不动就用 CJA 快速择中段，或是前冲 236D。空对地多用 J214A，在比较高的位置使用能骗到不少人对空时间差。

虽说狼形态非常好用，但把槽耗尽后的无法变身时间比较长，为了避免这种状况玩家要随时留意变身槽，快用完时马上变回人。人形态的 Valkenhayn 招式范围普遍都很长，地面多以 5B、5C 进行牵制，对空用 2C、JA、JB。人形态时并没有特别好的突进招，236A 远距离用有不小风险，前冲 JC 看上去很霸道实际上只有下方判定强，对手如果后跳空对空 Valkenhayn 基本都是要输的。简单的说拉开距离的状况下狼形态突进能力比人要强许多，人形态基本不要太主动往前冲。



▲人形态跳起时，为防止地面上的对手使用头属性无敌技，可以用JD→7C→JD→JB来制造出时间差。

应用战术

在版边一套连段以人形态 JC 收尾后，快落地之前还可以再挥一次 JC，对方如果没有紧急受身会直接被打，即使受身了 Valkenhayn 依旧处于有利状态。面对倒地的对手，稍稍往后退一点使用 2A 或 2B，对方如果直接用前滚打算逃离版边就会被打浮空。

除此之外，在有 50% HG 的情况下 JC 也是一个非常好用的中段择。因为下方判定大，在地面起跳时输入 JC，对手即使蹲着也会被打中，这样就形成了一个高速中段。不过后面想要继续接连段的话，第一下起跳 JC 成功择到对手时要马上 RC，接着下落的时候再出一次 JC，这样落地就可以带入连段了。

VS VALKENHAYN

Valkenhayn 人形态的压制时常会用 236A 收尾，这一招建议大家尽可能直防，否则会被 Valkenhayn 继续夺走有利局势，236A 成功直防后就可以用 5A、2A 反击了。

Valkenhayn 处于狼形态时，我方就尽量少用空中进攻了，很容易被判定、发生优秀的 5B 对空，除非有骗对空的招（Jin 的 J236D 等）倒是可以用用。总体来说狼状态比较难应对，尽量不要硬拼，采取保守一点的行动较好。等变身槽消耗到一定程度 Valkenhayn 变回人形态，看准这个时机冲上去压制。虽说 Valkenhayn 有着强大的进攻能力，但他的抗压力倒是不怎么样，也是属于一旦被压在角落就很难逃出来的类型。



HG 在 50% 之前没有无敌技，能用的对策无非就是 44 或 6A（对抗上中段攻击），压制中做好这两招的对应即可。

连段推荐

5B→3C→236B→236B
6B→5C→236C→9D→JB→JA→D→2C→6C→2C→J214B→2D→J236B→J236B→5C→JD→JB→jc JB→JC
5B→5C→6246D
5B→5C→236A→RC 2C→6B→5C→236C→9D→JA x 3→J236A→J236B→5C→JD→JB→jc JB→JC
狼5AorJA→5B→JA x 3→J236B→J236A→5C→JB x 2→5B→JD→JB→jc JB→JC
6C→2C→6B→2C→J214B→2D→236B→236B→5C→D→JB→jc JB→JC（版边）
狼CJA→5B→jc JB→3C→JA→D→2C→6C→2C→6B→2C→J214B→2D→J236B→J236B→5C→JD→JB→jc JB→JC（版边）
6投→2C→6C→2C→6B→2C→J214B→2D→J236B→J236B→5C→JD→JB→jc JB→JC（版边）
狼5B→JA x 3→J236A→J236B→7C→JD→JC→着地2A→2C→6C→2C→6B→236A→2C→J214B→(H) JB→JC（近版边）

PLATINUM=THE=TRINITY

上手难度：★★☆
实力排名：★★★☆

本作变更点

D系道具：全体性能强化。
5B：牵制性能变强。
2C：追加同技补正。
6C：删除同技补正，命中地面的对手时对方不会浮空。
3C：CH命中时对手不能紧急受身。
JC：删除了落地硬直。
（J）236A：跳跃动作中附带对弹属性无敌的性能，对应FC。
猫棒：CH命中对手后诱发弹地，之后可追击。
锤子：地面CH命中对手后诱发弹地，之后可追击。
棒球棍：近版边命中时诱发弹墙，本作的连段组成部分之一。
平底锅：伤害增加但修正劣化。
蓝色飞弹：作为始动技的修正劣化。
黄色炸弹：通常召唤出来的炸弹上限数由前作的6个变更为3个，放炸弹时可以配合方向调整弹道。

角色点评

Platinum有着有趣的战斗方式，各种稀奇古怪的道具以随机的方式抽中，这些道具直接影响到她的火力、进攻、抗压能力，让对局中加入了一点运气成分。连段火力、压制和抗压等各方面能力比较中规中矩，没有特别突出的地方也没有明显的弱点，不过因为道具多的关系玩家需要掌握的连段内容会比较多。

基本战术

围绕5A展开的强劲多择

因为没有随时能用的强力飞行道具，Platinum还是以接近战为主。以前冲5A、2B、空中前冲JC接近对手，JC的判定快又强，对空对地都十分好用。如果运气好在远距离抽到导弹，就直接用3个导弹作为掩护冲过去压制，对手的攻击无法让导弹消失，是非常值得信赖的掩护。接近后利用2A、6B、指令投择，5A后输入低空236C（可以直接输入2369C）→JC是很实用的高速中段。面对喜欢乱动的对手可以用2A→6C，对手乱出招会被6C CH，回报相当高。



▲236B的突进能力极高，不过由于被防住会遭到确反，只有HG在50%可以RC时才推荐使用。

对空可以使用头无敌的6A或2C。

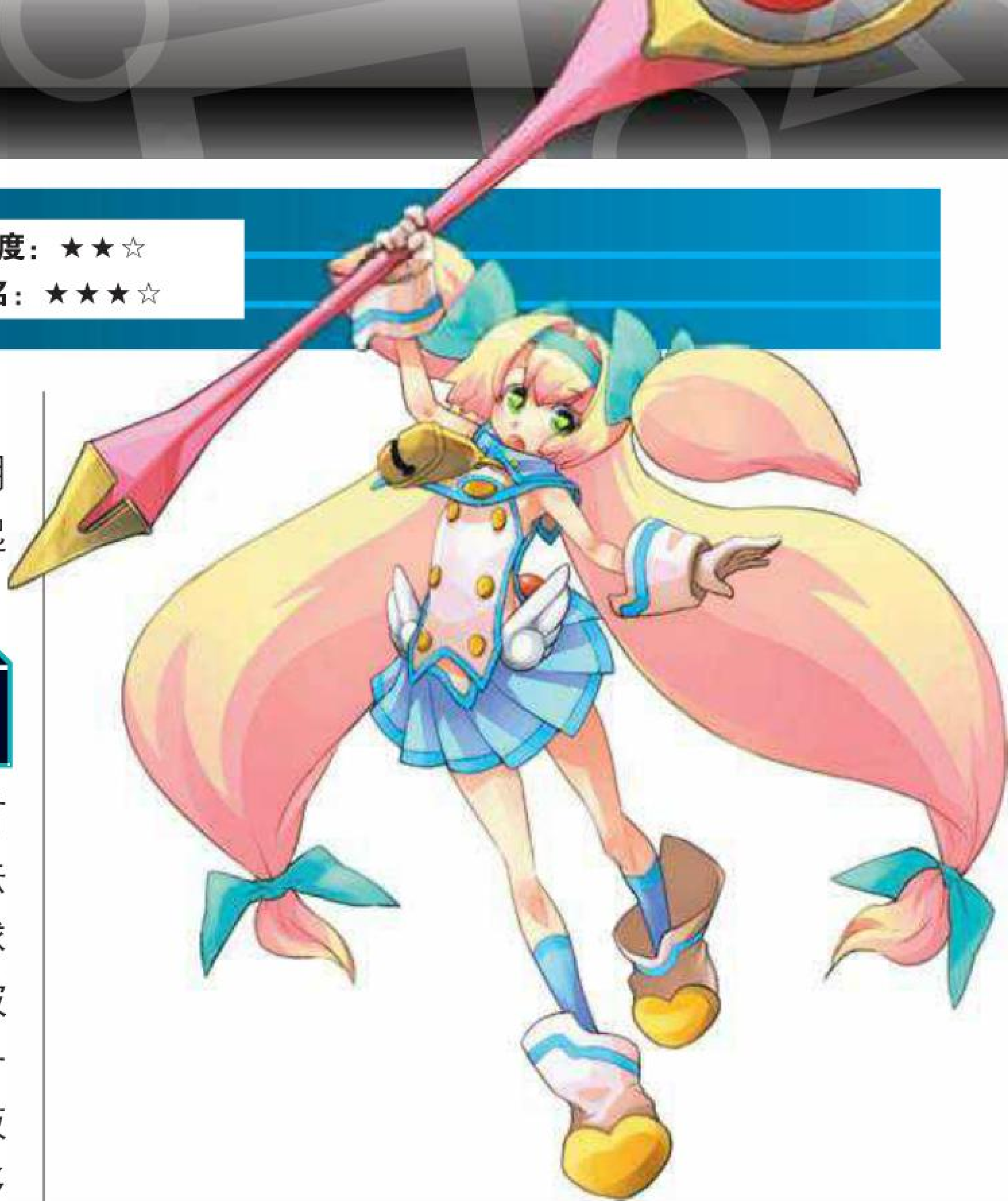
在版边打完连段将对手放倒后，马上使用214B的泡泡可以防止对手以前滚逃跑，对手起身防御住泡泡后Platinum可以继续上前压制。

应用战术

这里介绍一下几种道具的具体使用方法。首先是魔法平底锅，借助平底锅可以使出肉眼无法反应的中段技，起跳瞬间直接按D便可；魔法球棒是被压制时的法宝，发生一帧且全身无敌，被压制时一有空隙按D就能把对手打飞，因为是一键技所以很容易用；猫棍攻击范围超大，不过敲中了也没有多少回报，必须CH才能连段，大多数情况只能作为磨血的牵制技；导弹和上面提到的一样，用来作为进攻的掩护；炸弹同样也是很好的牵制技，导弹只要发射了即使Platinum本人被打到也不会消失，配合方向键可以控制发射距离；魔法锤子主要是用来破防的道具，压制过程中时不时敲几下可以快速减少对手的防御雷管。



▲236236D会对下一个出现的道具进行强化，强化过的道具都拥有超常的性能。



VS PLATINUM

和Platinum战斗的时候，我们也要随时留意她持有的道具。当她抽到球棒时，我方压制的时候就要稍微注意一些，尽可能在与Platinum贴身的距离防住球棒，这样才能保证确反的回报。Platinum拿着平底锅的话，防完5A后要马上警戒中段，空中平底锅如果能直防到的话可以确反。Platinum使用导弹进攻时，距离够的话就尽量利用大跳躲过导弹，否则一旦接触到就只有乖乖被压制的份。

连段推荐

5A→5B→2B→5C→236B
5A→5B→2B→5C→3C→22C
5A→5C→6A→6C→J236C→JC→前冲6A→236B
6B→5A→6A→6C→J236C→JC→前冲6A→236B
投→236B
空投→5C→6A→236B
投→236A→5C→2C→236B→6C→J236C→JC→22C→5C→6A→236B（版边）
5B(2B/JB)→5C→236B→5C→2C→214C→6C→22C→6A→6C→J236C→JC→6A→236B（版边）
6B→前冲5A→5C→236B→6A→6C→22C→5C→6A→236B（版边）
6C FC→JC→5B→236B→6C→22C→5C→2C→214C→6C→22C→6A→6C→22C→5C→6A→236B
平底锅
JD→空中前冲JC→22C→前冲5D→6A→6C→22C→5A→6A→236B
5B→5C→JD→JC→22C→5C→2C→236B→6C→J236C→JC→22C→5D→6A→6C→J236C→JC→6A→236B（版边）
5A→5C→JD→5C→236B→6C→22C→5D→2C→214D→6C→22C→5C→6A→236B（近版边）
球棒
JD→6A→6C→J236C→JC→前冲6A→236B
5D→前冲JC→JC→236AAA
5A→5C→236B→5C→5D→2C→22C→5C→JD→6C→22C→5C→6A→236B（近版边）
5B→5C→236B→5C→5D→2C→22C→5C→JD→6C→J236C→JC→22C→5C→6A→236B（版边）
锤子
5A→5C→236B→5C→2C→214C→HJC→jc JC→JD→5C→(H) JB→JC→jc JC→JD→5C→6A→236B（近版边）
5B→5C→236B→5C→2C→214C→6C→22C→5C→(H)JC→jc JD→5C→(H)JB→JC→jc JC→JD→5C→6A→236B（版边）
扇子
JD→DASHJC→22C→前冲5D→前冲6A→6C→22C→前冲5C→6A→236B→前冲6C→J236C→JC→前冲6A→236B
JD→5C→236B→6C→J236C→JC→22C→5D→6A→6C→22C→5C→JD→22C→5C→6A→236B（版边）

RELIUS=CLOVER

上手难度：★★☆
实力排名：★★★☆



角色点评

初次在系列中参战的角色，虽然和 Carl 一样都是操控人偶进行战斗，但 Relius 的上手难度并不高，初学者也可以尝试使用。配合人偶进行的连携压制密不透风，期间本体还能进行难以反应的中下段二择，就算没有择到也可以用人偶的攻击填补空隙，随后本体可以继续压制，因此他的进攻能力在游戏中首屈一指。作为代价，他的人偶槽耗费量相当大，一套压制下来基本会消耗光所有的人偶槽，被压制时如果没有人偶在场，也缺乏有效的脱困手段。

基本战术

以没有空隙的连续进攻击溃对手

因其与人偶配合的无缝压制异常强大，所以战斗开始后要立刻召唤出人偶，对手想要阻止召唤的话，就用站立 5B 进行牵制伺机召唤，又或是直接以 214A 或 J214B 这类必杀技进行召唤。但要注意在人偶未召唤时，使用必杀技强行召唤的话，人偶槽的消耗量会比人偶在场的情况下消耗更多。召唤后对地面上的对手以 5B 和 6D 为主力牵制技，对空则以 2C 和 4D 来迎击，2C 挥空时本体会出现较大的硬直，此时就要利用人偶的攻击来阻止对手进攻。对手逃跑时可以用前冲 214A 追击，很容易就能将对手压迫到版边。

注意人偶槽耗尽的话，人偶会陷入长时间的行动不能状态；而召唤中 Relius 或人偶遭到攻击时，人偶槽的恢复速度也会大幅下降。考虑到未召唤时 Relius 的战斗 / 防御力大幅下降，因此在人偶槽即将耗尽前，要找机会召回人偶。





▲发动236A后Relius会进入半秒左右对所有招式（投技除外）无敌的状态，动作途中还能操控人偶的行动，因此人偶在场时的236A→2D/6D是极其强力的防守反击手段。

空中冲浪者









应用战术

在召唤状态下，Relius 能与人偶配合进行强力的二择。输入 3C→3D（=2D）→前跳取消，3C 被防御时，3D 将对手固定在地面上，然后以最低空前冲 JB→JC 或落地 2B/6A、投技实现破防。如果 3C 命中对手，后续的 3D 也会形成连段，Relius 落地后直接 6B 就能带入后续连段。

作为地面主力牵制技的 5B 和地对空性能优秀的 2C，如果在没有人偶配合的情况下极容易露出破绽，有鉴于此，对战时如果没有人偶在场的情况下不推荐本体单独进攻。人偶槽不足的时候建议全力逃跑，逃跑时多以空中疾退，偶尔还可以用出其不意的 JA 和 JB 来迎击追过来的对手。

VS RELIUS

与 Reliu 对战时要时刻防备他的 214A，此招的牵制性能极佳，但弱点是每次使用都需要耗费大量的人偶槽，挥空时也会露出不小的破绽。当人偶在场时，使用 214A 的人偶槽消费量会相对降低，此时最好在 214A 的射程范围外立回，等待对手挥空此招露出破绽的机会进攻。此外，当 Relius 也意识到这一点，开始刻意拉近距离以保证 214A 的攻击距离时，我方可立刻前冲到近战的距离让他措手不及。

连段推荐

（2A/5A）→5B→5C→236C派生214A
（2A/5A）→2B→5B→236C派生214A
6A→236C派生214A
5B→6B→5C→HJB→jc→JB→JC→J236C派生214B
6A→2D→前冲5B→5C→6C→2D→前冲5B→5C→3C→236C派生214A
说明：各种起始的基础连段，最后一条是在人偶已经召唤出来的状态下进行，注意人偶槽的消耗较大。
4/6投→236C派生214A
说明：投后基本连段。
6投/背靠版边4投→236C派生214A→5B→6B→低空J236C派生214A→2C→6C→4D→3C→后续起攻
说明：版边投后连段，3C后的选择很多，可以用236D（下段）配合本体的6A（中段）然紧急受身的对手无法防御，也可以直接用214C压起身。
214A→空中前冲JB→JC→5B→5C→（2C）→3C→236C派生214A/214C
说明：中远距离用214A牵制对手命中时的连段，本体基本要和人偶同时前冲出招，否则就算214A命中也无法接上JB；如果最后的3C打完后对手已经在版边，可以用214C起攻。
2A→5B→3C→6D→空中前冲JB→JC→J8D→落地后起跳→HJB→jc→JB→JC→J236C派生214B
说明：人偶在场的搬运连段，人偶槽的消费较低，6D→空中前冲JB的部分需要练习。
5B→5C→236C派生214A→稍微前冲5C→2C→6C→4D→5C→6B→JB→jc→JB→JC→J236C派生214B
说明：版边的基本连段，没什么难度但伤害可观。
空中前冲JB→JC→稍微前冲5B→6B→低空J236C→5C→236C→稍微前冲5C→6B→JB→jc→JC→J236C派生214B
说明：版边人偶槽所剩无几时的连段，虽然伤害不高但连段途中有足够的时间回复人偶槽。另外最后的空连部分只能接1个JB，否则最后的J236C派生214B无法将对手打回到地面上。
6A→236C派生214A→6C→稍微延迟214A→5C→4D→5C→6B→HJB→jc→JB→JC→J236C派生214B→5C→632146D
说明：中段起始的高伤连段，在最后的DD技之前可以回收50%HG；6C后的214A如果不延迟的话后续的5C容易挥空，最后的落地5C要最速，人偶槽消费较大是惟一的不足。
3C/6B/投技→AH
说明：连段中带入3C或6B后都可以接AH，注意要最速。

深渊模式指南

深渊模式的基本玩法就是玩家选择一个角色往下打，该模式一共为 4 个难度，分别为：100 层、300 层、999 层和无限层。一开始只有 100 层，打过 100 层后出现 300 层，依此类推。

基本规则

深渊模式其实有点像生存模式，敌人会不断出现，但比较有意思的是游戏加入了层数的设定。游戏中玩家只要对敌人造成一定的伤害，就会令层数不断增加。一开始的起点是 0 层，每 20 层会出现一个乱入者，乱入者一般都是比普通敌人厉害的角色，在深渊模式后期固定为 UM 角色。打败乱入者后有一次选择奖励道具的机会。

每打败一个对手，就可以按 FN1 键（可自行设定对应键位）进行中断保存。保存之后会退回深渊模式的难度选择画面，选择 CONTINUE 可以继续刚才的层数进行挑战，不过一旦选择之后刚才保存的进度就会消失。不过虽然深渊模式的中断存档在读取后就会消失，但仍有办法用其他方法实现无限存档。方法是将游戏设定为自动存档，之后在深渊模式中选择中断保存，之后游戏会退到深渊模式的难度选择画面，这时再返回上一层，会回到游戏模式的选择画面，同时自动保存，这时可以再次进入深渊模式选择 CONTINUE。以后当你发现打不过的时候，只要按 PS 键结束游戏，之后再进深渊模式时，你就会发现中断存档依然有效。

道具商店

深渊模式和其他模式不太一样的地方就在于有道具的设定。当玩家开始一轮新的挑战时，可以先进商店采购道具。购买道具需要用金钱，金钱可以通过完成其他模式来获得，深渊模式本身也是赚钱的最佳途径，一般而言打到 2000 层能赚到约 45 万金钱。

在战胜每 20 层出现的乱入者后选择奖励道具，选择之后在完成深渊模式时该道具就会被收录到商店中，这样下次开始游戏时就可以直接购买。没有拿过的道具会有 NEW 的标识，方便玩家判断。注意除了层数减少外，奖励道具中的 HP MAX 以及金钱增加也不会被收录到商店中。

每打过一百层，就会有一次机会选择是否返回。选择返回的话，那么玩家之前取得的道具会增加到商店之中，获得的经验值和金钱会完全保留。前三个难度在抵达最大层数后会自动返回。但如果不幸在深渊模式中阵亡，虽然取得的道具、经验值依然有效，但金钱会停留在玩家阵亡的那一层，下次游戏时玩家需要再次抵达该层才能回收金钱。

强力角色推荐

深渊模式中的对手由于也能强化能力，加上 UM 角色横行，因此技术再高也很难保证全胜。不过只要合理利用条件，就算是不会玩格斗游戏的新手也能轻松通过。

一开始最值得推荐的角色就是新手模式的 TAGER。下面简单介绍一下 TAGER 的战法。

1. 按 B 键为威力巨大的一圈投，投中之后按 B 可以将对手从地面上抓起来。之后可以连按 X 出连续技，或者稍等一下再按 B 使用指令技。将对手从地面上抓起来后，如果有气的话长按 Y 键发动超杀几乎是必中的。

2. 不能靠近对手时可以用→+B 的突进技，命中之后再按一下 B 可以追加一下，也可以停顿一下后出一圈投。

3. 磁力槽满时可以用↓+B 来攻击对手，这是一个速度和判定俱佳的飞行道具。

基本上靠以上三招就足以搞定前 999 层的电脑。但从 1000 层开始，对方的 UM 角色横行，AI 也大幅强化，再靠 TAGER 就会非常吃力。这个时候你就需要更强的角色，那就是俗称泥巴的 ARAKUNE。

但是要想发挥 ARAKUNE 的实力，你需要有两个道具，首先是 ARAKUNE 的专用道具 CRIMSON PARTY，其效果为让对手陷入永久烙印状态；另一个是 TURN ULTIMATE，其效果为玩家角色变为 UM 角色（深渊模式不能直接选择 UM 角色）。永久烙印的 UM 版泥巴会时刻不停地自动发动虫攻击，在这个情况下游戏更像是射击游戏而不是格斗游戏，玩家要做的事情就是防御，看准时机冲过去放两个超杀。有了以上两个道具，就算只用一只左手动动方向键，过 2000 层也不是梦想。

除了上面推荐的 CRIMSON PARTY 和 TURN ULTIMATE，第 3 个道具推荐用 ANTI-DD。ANTI-DD 的效果是封印对手的 DD 技（即超必杀），有了这个道具，泥巴的满天弹幕几乎可以说是绝对安全的。不过需要注意的是还是有部分角色的 DD 技不会被封住的。



画廊模式全收集指南

画廊模式是本作单机模式的另一大重头，也关系到部分奖杯，其中最麻烦的一条要属全收集。下面就为大家简单介绍一下全收集的方法。

100%收集的条件



要想达成全收集，需要满足以下条件：

1. 街机模式全角色通关。
2. 故事模式 100% 完成。
3.《教えて！ライチ先生》5 话的问题全部答对。
4. 等级达到 20 级。

对于已经在前作《苍翼默示录 连续变换》中达成故事模式 100% 的人来说，当你将全部新剧情完成之后，虽然故事模式会显示为 100%，但为了凑齐全画廊，你还需要满足以下条件：

1. 打出除**ハクメン**、**マコト**、**ヴァルケンハイン**、**プラチナ**、**レリウス**外的全部角色的搞笑结局。（各结局分别对应画廊模式 SP CG 中的 1、4、5、6、7、8、16、22、32、33、34 号。）

2. 完成 BBCT 总集编、TURE END 编。（对应部分影片和奖杯 / 奖杯。）

3. 完成**ラグナ**编、**ノエル**编、**アラクネ**编、**ツバキ**编、**ハザマ**编的真 END。（对应部分影片，其中**ハザマ**编的影片出现在一开始，看完退出即可。）

全角色全结局条件

要想达成各角色的 100% 路线，所有选项都要选一遍。所有战斗除下文注明的以外，均需要取得胜利。一开始不能选择全部角色的剧情模式，不过随着玩家将既有路线全部完成，这些内容都会开启，其中包括真结局和本作新增的几个篇章。至于《BBCT》的总集篇是一开始就能直接选择的。



Ragna

真结局：选择“面倒だが起きる。”→战胜 Rachel。

ANOTHER END：选择“面倒だが起きる。”→输给 Rachel。

搞笑结局：选择“目を开いてみる。”

Jin

真结局：选择“左足から飞ぶ。”→战胜 Rachel。

ANOTHER END：选择“左足から飞ぶ。”→输给 Rachel。

搞笑结局：选择“右足から飞ぶ。”（完成其他结局后出现）

Noel

真结局：选择“话が通じない。冷静にさせなきゃ！”→选择“付いていかない。”二、选择“ここは战略的撤退ね。”

ANOTHER END：选择“话が通じない。冷静にさせなきゃ！”→选择“付いて行く。”

搞笑结局：选择“话が通じない。冷静にさせなきゃ！”→选择“グ－とお腹がなり、お互いに颜を见合わせる。”

Rachel

真结局：选择“声をかけない。”→选择“仕方ないから游んであげるわ。”

ANOTHER END：选择“声をかけない。”→选择“ハクメンに任せるわ。”

搞笑结局：选择“声をかける。”

Taokaka

真结局：选择“探しに行くニャス！”→战胜 Noel。

ANOTHER END：选择“探しに行くニャス！”→输给 Noel。

搞笑结局：选择“めんど－だしここで待つニャ。”

Tager

真结局：第一个选项可任意选→选择“ヌ－はこいつか。”→选择“攻击をかわし後退する。”

ANOTHER END：第一个选项可任意选→选择“ヌ－はこいつか。”→选择“攻击に対し反击する。”

搞笑结局：第一个选项可任意选→选择“ええと、确か合言叶はメ－だったな。”

Litchi

真结局：选择“诊疗所に归る。”→选择“何かおかしい……”

ANOTHER END：选择“诊疗所に归る。”→选择“彼の愿いを叶える”

搞笑结局：选择“气のせい。このままここに残る。”

Arakune

真结局：选择“ラグナを取り入む。”→选择“ワレは苍を求める者。全ての探求者。”

ANOTHER END：选择“ラグナを取り入む。”→选择“根元とは？”

搞笑结局：选择“ラグナを吐き出してしまう。”

Bang

真结局：选择“各地で情报をあつめるでござる。”→选择“拙者も丁度腹が减ってきたところでござる。仕方ない。”

ANOTHER END：选择“憎きジン＝キサラギを探すでござる。”

搞笑结局：选择“各地で情报をあつめるでござる。”→选择“饭のことばかり考えおって、おしりぺんぺんでござる。”

Carl

真结局：选择“もう构わないでください！”→选择“父さんの情报取得を优先する。”

ANOTHER END：选择“もう构わないでください！”→选择“姊さんが反应を示した方に向かう。”

搞笑结局：选择“考え直しバングさんの话を闻く。”

Hakumen

真结局：选择“ジン＝キサラギを信じ上に向かわせる。”

ANOTHER END：选择“やはり私がテルミを讨つしか……。”

A-11

真结局：选择“流れに身を委ねる。”→战胜 ν－13。

ANOTHER END：选择“流れに身を委ねる。”→输给 ν－13。

搞笑结局：选择“转移地点を演算する。”

Tsubaki

真结局：一、选择“情报を传える。”；二、→选择“情报を传えない。”并战胜 Carl。满足以上两个条件之一后，在战胜 Noel 时 DD 技和 AH 技的使用次数不超过 3 次。

ANOTHER END：一、选择“情报を传える。”；二、→选择“情报を传えない。”并战胜 Carl。满足以上两个条件之一后，在战胜 Noel 时 DD 技和 AH 技的使用次数超过 3 次，

搞笑结局：一、选择“情报を传える。”；二、→选择“情报を传えない。”并战胜 Carl。满足以上两个条件之一后，输给 Jin。

Hazama

真结局：选择“さて、急いで准备を始めましょう。”→战胜 Jin。→战胜 Ragna。

ANOTHER END：选择“さて、急いで准备を始めましょう。”→输给 Jin。

搞笑结局：选择“まず、「アレ」をしない事には……始まりませんね。”

注：按真结局路线走，但在最后输给 Ragna，也有特殊剧情。

Makoto

真结局：选择“おし、气合入れてがんばろう。”（完成其他结局后出现）→选择“とにかくノエルとツバキを探す。”→任意选择对手。

ANOTHER END：选择“おし、气合入れてがんばろう。”（完成其他结局后出现）→选择“ジンが心配なので后を追いかける。”

搞笑结局：选择“そういえばみんな元气かな。”（完成其他结局后出现）

Valkenhayn

真结局：选择“そろそろレイチェル样がお归りに。”→选择“主人を信じるのが从者の劝め。”

ANOTHER END：选择“そろそろレイチェル样がお归りに。”→选择“レイチェル样の身が心配だ。”

搞笑结局：选择“不稳な气配を感じる。”

Platinum

真结局：选择“おい、そこのおっぱいお化け。”→选择“バングの后を追う。”

ANOTHER END：选择“おい、そこのおっぱいお化け。”→选择“あの人形が气になるカルルを追う。”

搞笑结局：选择“うあぁぁあん、兽兵卫样のばかやろぉぉ。”

Relius

真结局：选择“この辺りだと思ったが。”→选择“この气配に气なるな。”

ANOTHER END：选择“この辺りだと思ったが。”→选择“旁观者は邪魔だな。”

搞笑结局：选择“违うな…もう少し手前の道を见てみるか。”

全奖杯攻略

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	至少20小时
在线奖杯	7个
最少通关数	19次街机模式
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的全奖杯难度与前作（即《苍翼默示录 连续变幻》）相比，无疑是低了不少。前作最坑爹的两个难点：网战 50 级和 100 条连续技，在本作中被大幅削弱。这次游戏只要求 20 级，而且单机也能升等级，所以毫无难度可言。而本作依然要求 100 条连续技，但这回可用角色高达 19 人，而每个角色的连续技数量增加到 15 条，这意味着玩家就算只完成每个角色的 6 条连续技，也是绰绰有余的。

但本作也有部分难点奖杯。首先是网战，本作有 3 个网战奖杯需要在组队战中获得，这也意味着最低要有三个人才能成团。另一个难点奖杯是深渊模式全道具收集，这个奖杯说难不难，但比较考验玩家的耐心。根据玩家的运气不同，全奖杯时间会在 20~40 小时内波动，但不管怎样这并不是一个难到逆天的奖杯。

总的来说，只要你能找到两名愿意和你刷奖杯的战友，就算是对格斗游戏比较苦手的玩家，也能够达到全奖杯。由于本作基本没有累积型的奖杯，因此也不存在所谓的白金路线，各个模式齐头并进也是可以的。

角色限定奖杯



角色限定奖杯基本上就是本作的全部隐藏奖杯，每个角色都至少有 1 个相关奖杯，其中新角色 Relius 有两个，一起 20 个。剩下两个秘密奖杯详见后文。这些角色限定奖杯不能在训练模式、故事模式、深渊模式中获得，但可以在对战模式中解除，因此开双手柄的话简直毫无难度。下面介绍的办法中，如无特殊要求，都建议将 2P 定为 Λ－11，因为她的 C 键长按为多段攻击，可以很轻松地实现直防，这样加气飞快。以下这 20 个奖杯对于有系列经验的人来说两个小时内就能搞定，完全是送分内容。

注：本作的连续技分真连和伪连两种，区别在于伪连的连击数为蓝色，而真连为红色。所有连续技相关奖杯都要求在真连情况下完成。

常用标识

DD：超必杀技，需消耗50% HG。

AH：一击必杀技，需消耗100% HG。

HG：能量槽。

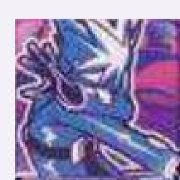
J：跳跃。

RC：快速取消。



よくぞここまで

奖杯说明： 取得除此以外的全部奖杯。（白金）



これが蒼の力だ！

奖杯说明： 用RAGNA在对战中打出90 Hits以上的连段。（铜杯）

取得方法： 这个奖杯可以算是角色限定奖杯中最难的一个，不过事实上也不是很困难。最简单的办法就是先蓄满100% HG，然后将对手逼至版边，首先发动214214D，之后输入：

5B→5D（2 HITS）→214D→6A→（大跳）JC→JD→（二段跳）JC→JD→214C→（前冲）5D（2 HITS）→214214D

这套连招最难的地方就在于空中的214C后前冲 5D，不过稍微练练就不会有问题。



冰结

奖杯说明： JIN在连段中，236D、623D、214D全数命中对手。（铜杯）

取得方法： 推荐连段：版边236D→623D→6C→微延迟214D，需要75的气，难度很低。



ノツエるーん！

奖杯说明： 用NOEL时，用632146D的首发命中后自动追加的ネメシススタビライザー击倒对手。（铜杯）

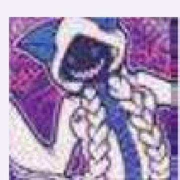
取得方法： 超级简单的奖杯，裸杀的威力是2200多，注意对手别被一开始的乱枪扫死就行了。



忏悔なさい

奖杯说明： 用RACHEL时，一次连续技中令对手触电15次以上。（铜杯）

取得方法： 推荐连段，100% HG时，版边214A→青蛙命中对手后补两个632146C即可，没有难度。



こっちこっちー

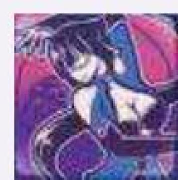
奖杯说明： 用TAOKAKA时，在连段中用JD、J8D、J2D命中对手。（银杯）

取得方法：版边6A（2 HITS）→J8D→J5D→J2D，轻松搞定，还不用气。



简单に胜てると思うなよ！

奖杯说明： 用TAGER时，当对手的体力占优势时，用DD技中的两圈投命中对手并直接取得本小局的胜利。（铜杯）



1万6千オール！

奖杯说明： 用LITCHI时，连段中大车轮的所有攻击均命中对手。（银杯）

取得方法： 首先说明一下，大车轮的攻击一共6段，前5段需要在DD技发动时的暗转画面手动以方向+D键来输入，最后一段会延迟自动落下追打。最简单的办法就是将对手设为TAGER，将其逼到版边后5B→2C→大车轮→大车轮暗转中6D6D9D9D9D，之后待TAGER落下时看准时机以B或236B追打。



怒首领虫 大往生

奖杯说明： 用ARAKUNE时，烙印状态下的连段中，召唤出全部虫。（铜杯）

取得方法： 100% HG时版边，让对手进入烙印状态后连放两个236236C的超杀，在超杀命中时同时狂按ABCD四个键，一般来说试上两三次肯定就能成功。



シシガミ忍法究极奥义

奖杯说明： 用BANG时，一局中维持30秒以上的风林火山状态。（铜杯）

取得方法： 风林火山状态需要凑齐风林火山图标后输入632146D来进入，只要BANG不死，风林火山状态可以一直保持，调双打无任何压力。



姉さん、ここは仆の出番!

奖杯说明：用CARL时，连段中带入236A/B、623C、J214C。 铜杯

取得方法：最简单的做法就是100% HG时，版边623C→632146C→（RC）236A→空中214C。无难度。



安定のハクメン

奖杯说明：用HAKU-MEN时，打出10000伤害以上的连段。 银杯

取得方法：历代都有的奖杯，这次更简单。先让2P陷入消极+DANGER状态，梦幻→632146C蓄力至最大，一套带走。注意距离太远会让伤害大降。



攻击·攻击·攻击

奖杯说明：用Λ-11-时，一局中使出全部的D系通常技，包括：5DD、6DD、4DD、2DD、JDD、J2DD。 铜杯

取得方法：乍一看难度不低，但实际上以上D系通常技不要求在一个连续技中出完，因此一个个对着出就行了，简单到极点。



生存战略!

奖杯说明：用TSUBAKI时，在连段中使用全部D系的必杀技 铜杯

取得方法：5格D槽+50% HG+自己背靠版边，214214D→236D→（236D命中对手后交换位置）22D→623D→J236D→J214D→214D。



おやおや、大丈夫ですか?

奖杯说明：用HAZAMA时，在连段中用裂闪牙、牙升脚、残影牙命中对手。 铜杯

取得方法：知道方法就很简单。50% HG+版边，残影牙→牙升脚→（RC）裂闪牙。



危险度、最大レベル

奖杯说明：用μ12时，连段中设置4个D系炮台 银杯

取得方法：版边，5B→5C→63214C→前冲5B→6A→J2C，下落途中JD→落地2B→5C→2C→此时炮台会命中对手，J2C→下落途中JD→落地2B→6A→JC→J2C→落下途中任意方向最速设置两个炮台。如果你觉得挺崩溃，那么就等你升到12级的时候再来吧！12级后去画廊模式买下UM版的μ12，之后在50% HG时输入34123646A就能搞定。这是UM版μ12的隐藏DD技，出招表中没有记载，还可以用空中搓两圈的方法来完成，无压力。



Aクラス

奖杯说明：MAKOTO的236236D三段超杀全部以LV3的蓄力等级命中对手。 铜杯

取得方法：这个没有太好的方法，只能靠自己去试。不过由于按住D键时蓄力槽的速度慢得可以，相信不用太多时间就能掌握。



现役の顷とは程远いのですが…

奖杯说明：使用VALKENHAYN打出30 Hits以上的连段 铜杯

取得方法：满足AH技发动条件时，版边2A×2→2C→6B（2 HITS）→5C→AH技。



全部ルナのだぞ!

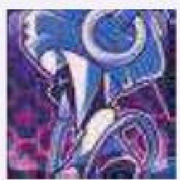
奖杯说明：用PLATINUM时，一局中装备过所有道具 铜杯

取得方法：狂按D就可以了。



节电中

奖杯说明：用RELIUS时，在一次都没有消耗光人偶槽的情况下取得一小局胜利。 铜杯



不幸な嫁

奖杯说明：用RELIUS时，消耗光人偶槽。 铜杯

网络相关奖杯

本作的网络奖杯比前作简单了很多，前作50级的奖杯差不多要消耗玩家8个小时，而且还是有人帮忙的情况下。不过本作新增的组队战模式最低要求2对1，因此要想刷奖杯的话得至少三人才能成团。



ただいま勉强中

奖杯说明：观看【REPLAY THEATER】中的录像10次以上。 铜杯

取得方法：随便打一场网战就能保存录像。和前作一样，可以把同一场录像连看10遍，而且刚开始就退出也算一次。





战わずして胜つ!

奖杯说明：在网战的组队战时，没有上场就取得胜利。 铜杯

取得方法：本作的组队战是在PLAYER MATCH中进行的，有两种方式可选，一种是《KOF》式的接力赛，另一种是田忌赛马式的对抗赛。此奖杯的意思是让你选择接力赛时，你在本队的后列出场，而还没轮到你出场时，你的队友就已经全灭了对手。这个奖杯要求最低3人，比如AB一组对抗C，首先是A对C，如果A直接获胜，那么B就能解除该奖杯。



协力プレイ!

奖杯说明：在【Player Match】中累计参加过10次组队战。 铜杯



友情の证

奖杯说明：在【Player Match】中取得一场组队战的胜利。 铜杯



そろそろ惯れてきたかな

奖杯说明：任意一名角色的PSR超过200。 银杯

取得方法：PSR是对玩家技术水平的一个评价值，PSR值只有在RANKED MATCH中出现，获胜时增加，败北时减少。本作的PSR算法有了很大变动，基本上只要胜利就起码有6点入账。而且就算是对上比你等级低很多的对手，获胜后一样有不低的PSR值增加。PSR值是分角色计算的，因此和战友对刷时，如果轮到你扮演输家，可以另外开一只不用的角色，这样就不用担心PSR值减少。一般来说获胜35场左右就可以升到200点了。



胜ち癖がついてきた

奖杯说明：在【Ranked Match】中累计获得3场胜利。 铜杯



いつのまにか100战

奖杯说明：在【Ranked Match】中累计对战达100次。 铜杯

其他奖杯

剩下的部分中，最麻烦的就是画廊和深渊模式。这两个部分的内容在前面已经介绍过了，大家可以自行研究，下面不再赘述。



レイチェル顽张った!

奖杯说明：完成【TUTORIAL】的所有教程。 铜杯



ゲーセンでもクリアできる实力
奖杯说明：打通一次【ARCADE】模式，难度不限。铜杯



丛云の觉醒だ！！
奖杯说明：打倒【ARCADE】模式里的隐藏BOSS。银杯

取得方法：隐藏BOSS μ-12的出现条件是：不接关，途中使用AH命中过对手一次，对难度没有要求。需要注意的是Noel、Hazam、μ-12三人即使满足条件也见不到隐藏BOSS。



倒してからが始まり
奖杯说明：打通一次【SCORE ATTACK】模式。银杯

取得方法：推荐角色还是新手模式的TAGER，用法参见前文。和过去一样，本模式不能接关，但可以随时用2P手柄乱入来救急，等于是有了变相的无限接关。



くじけぬ心
奖杯说明：挑战10次【UNLIMITEDMARS】模式。铜杯

取得方法：进入第一场战斗后按下START键选择回到主菜单，然后再选取该模式进入战斗，重复前面的步骤10次即可快速取得。



アンリミの洗礼
奖杯说明：在【UNLIMITEDMARS】模式中遇到TAOKAKA，然后被它超杀召唤出来的小猫的炸弹炸伤。铜杯

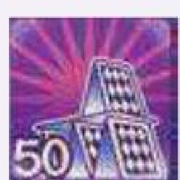
取得方法：此模式的第一个对手固定为TAOKAKA，你要做的事情就是耐心等待。炸弹需要经过一段时间后才会爆炸，炸弹爆炸时不能防御。一般来说十次挑战完成前肯定能解。



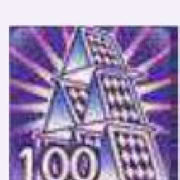
时间を忘れて练习あるのみ！
奖杯说明：在【TRAINING】模式中连续游玩30分钟以上。铜杯

取得方法：和前作一样，光是放着不动是不算时间的，可以用λ-11连发手柄来搞定。





基本技マスター
奖杯说明：完成【CHALLENGE】模式中累积50个挑战。铜杯



上级技マスター
奖杯说明：完成【CHALLENGE】模式中累积100个挑战。银杯

取得方法：和前作要求一样，但由于角色更多，而且每条连续技都被独立开来，总的来说难度比前作那是有直线下降。



まだ入り口です。
奖杯说明：击败【ABYSS】模式中DEPTH 100的最终BOSS。铜杯



中间地点
奖杯说明：击败【ABYSS】模式中DEPTH 500的最终BOSS。铜杯



一区切りですね。
奖杯说明：击败【ABYSS】模式中DEPTH 999的最终BOSS。银杯



コンプリートアビス！
奖杯说明：开启【ABYSS】模式中商店里的所有道具。金杯

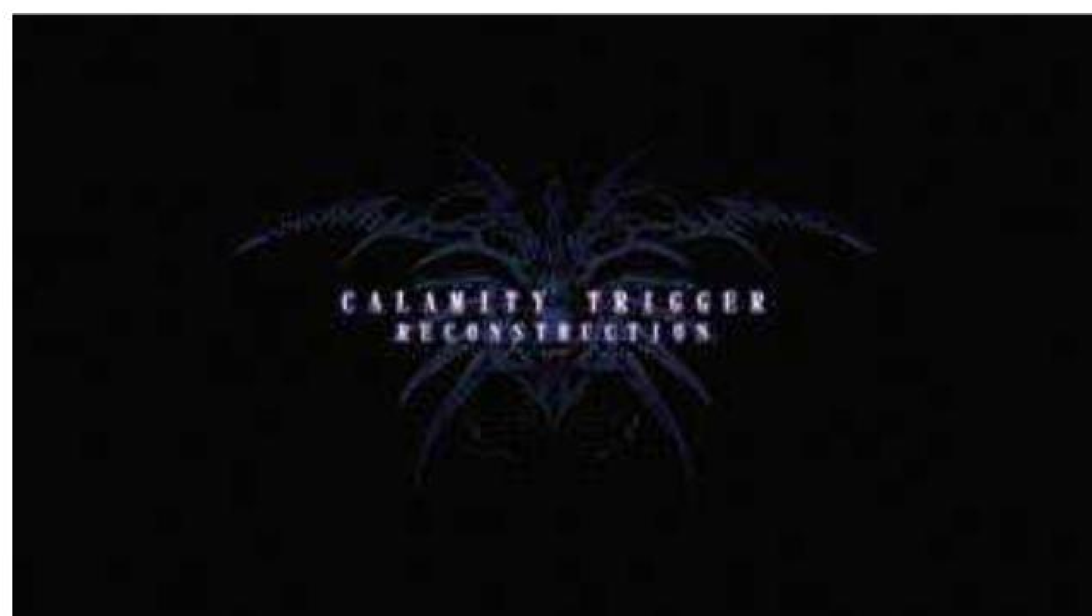
取得条件：本作最难的奖杯，没有之一。因为深渊模式中出现的道具是完全随机的，而且已经获得的道具也不会降低出现几率，要想集齐需要莫大的耐心。运气好的玩家大概8小时内能够完成整个深渊模式，运气不好的人可以需要20小时甚至更多时间。

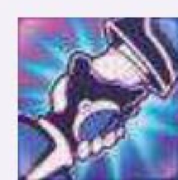
能力数值道具和层数跳跃道具会在前999层中出现，层数越高，出现的数值越高，不是很难。各角色的专用道具获得方法有两种，一种是以该角色完成深渊模式时必定获得，另一种是从1000层开始随机获得。推荐以前者的方法来获得，可以调100层的难度，进商店买到90层，这样只要几分钟就能完成一轮，之后就可以拿到该角色的专用道具了。

而最麻烦的当属角色性能道具。实践证明，所有的角色性能道具都可以在1000层之后刷出来，但几率都不高。由于打败乱入者后出现的奖励是随机的，玩家可以用S/L的办法来刷，但算上读盘和进出游戏的时间，有这工夫倒不如继续往下打更值，还能赚钱。



本气出したらこんなもんよ
奖杯说明：在【ABYSS】模式中将所有数值提升至50以上。铜杯

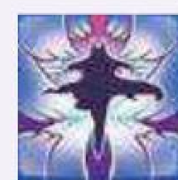




いにしえの记忆
奖杯说明：打通【STORY】模式中第一栏《BBCT》的故事回顾。铜杯



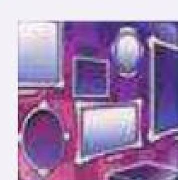
新しい私たち
奖杯说明：打通【STORY】模式中MAKOTO、VALKENHAYN、PLATINUM、RELIUS的真结局。铜杯



次回作に続く！
奖杯说明：打通【STORY】模式中的真结局。银杯



ゴールドマン
奖杯说明：金钱累积到100000。铜杯



世界の半分をやろう
奖杯说明：【GALLARY】模式中的收集率达到50%。铜杯



この世界は私のもの！
奖杯说明：收集完【GALLARY】模式中的所有要素。金杯



レベル20
奖杯说明：玩家等级达到20级。铜杯

取得条件：本作的玩家等级在单机模式和网络模式中均可以增长，因此20级只是时间问题。



华丽な攻击
奖杯说明：用Stylish的操作模式取得一场胜利。铜杯

取得条件：Stylish模式也就是新手模式，随便赢一个对手即可。



オーバーキル
奖杯说明：对濒死的对手造成大伤害并取得胜利。铜杯

取得条件：最保险的办法就是给濒死的对手来一个TAGER的两圈投DD技。

文 金馆长 美编 NINA



本作的中文版不能继承日版的记录，不过考虑到中文版很早就公布了，很多玩家都是为了中文版而没有购入日文版，所以在这里的研究以及各种翻译还是以中文版为准。本作白金起来并不难，只是会多花一点时间而已，对于有系列基础的玩家来说白金几乎是手到擒来的事情。

最终幻想ＸⅢ–2		Square Enix	角色扮演
PS3	ファイナルファンタジ–ＸⅢ–2		日版
	2011年12月15日	1人	7600日元
	无对应周边		



研究部分

非剧情获得的历史断片的获得方法

AF003（新波达姆）

心形三棱镜（50CP）

和海边坐着的女性对话接到任务，然后来到避难所海岸，在这里的方形宝箱里拿到诺拉医疗包，然后可以回去交差。

AF003（新波达姆）

重力晶核·α（500CP）

获得莫古利雷达能力后来到潮汐浅濑，在这里可以找到一个棕色的像是地基一样的东西，仔细看可以发现上面漂浮着一个透明的物体，用莫古利雷达调查它就可以了。

AF005（毕尔吉遗迹）

抒情的生活（100CP）

在毕尔吉遗迹，获得莫古利雷达的能力之后继续前进的过程中可以发现两条岔道，在露天的那条岔道上和红色护甲的队长对话接到任务，我们需要找到两个驱动神经药，其中一个就在岔道入口附近，我们需要用莫古利雷达找到隐藏的宝箱（其实见到队长之前就能找到这个药了）。而另一个在另一条岔道里，在这条地下通道一样的岔道里我们可以在路边发现一条通向下方的道路，跳下楼梯后可以找到宝箱。

AF005（毕尔吉遗迹）

妖鬼的种子（600CP）

在上一个历史断片所在的地方，进入那个地下通道一样的岔路，里面会发现一名士兵，和他对话接到任务。然后来到亚特拉斯所在地的前面，从这里进入设施内部，进入之后来到地图西北方的方形房间，在房间入口处会遇到一个尸骸，干掉它完成任务。注意尸骸的能力比较强，最好先蓄满随从怪物的必杀技并且利用奇袭进入战斗，虽然速度不算快，但是由于它的攻击对随从怪物的杀伤力太大，所以先不要派上猫妖这样太脆弱的怪物，很容易被一击必杀，如果HP过低的话可以切换成要塞永不落进行回复，喘过气来之后重新发起攻击。

AF005（毕尔吉遗迹）

悲怆的灵魂（200CP）

回到发掘现场，这里有一间屋子，屋子里有很多台电脑一样的监视器，和这里的士兵对话接到任务。之后取得投掷能力后回到这里，在发掘现场中部的那个巨大的手的某个手指上可以找到宝箱，利用投掷拿到营地后门的钥匙，然后从士兵旁边的小屋进去开门往里走，里面的某个隐藏宝箱里有任务道具"军用通讯机"。





AF005（毕尔吉遗迹）

神人一体（100CP）

和发掘现场某个黄头发上半身比较清凉的女性对话接到任务，然后回到那个很多监视器的房间，在那里用莫古利雷达找到隐藏宝箱，然后回去交差。

AF005（毕尔吉遗迹）

交响的技术（200CP）

回到墓碑那里，和那里的研究员对话接到任务。然后到AF300年的毕尔吉遗迹，在接任务的地方附近可以找到一朵很高的花，那就是任务道具了。

AF005（毕尔吉遗迹）

重力晶核·β（500CP）

地图中部靠东部有一块被围起来的类似于小花园的地方，从楼梯上方那个倾斜的坡道上利用陆行鸟跳进去可以在小花园的北部找到这个藏起来的东西。

AF010（亚峡斯山）

爱情魔珠（300CP）

在亚峡斯山的亡都帕朵拉，拿到虚空的欧帕兹之后下楼梯，在下面的平台有个戴眼镜的研究员，对话接任务。之后来到AF01X年，来到相同的平台，在平台的一个角落里可以发现一堆箱子，里面有一个宝箱，需要扔宠物进去拿（从障碍物上面吊进去）。

AF010（亚峡斯山）

纯真圣珠（300CP）

在亡都帕朵拉，拿到虚空的欧帕兹之后下楼梯，再下一次楼梯来到地面附近，和一个女性研究员对话接任务。然后来到AF110年的亚峡斯山，来到发现整备技师的平台（参照后面的指南），往北走一点可以发现一个悬崖，悬崖下面可以看到漂浮的宝箱。还等什么，赶紧扔过去捡！

AF010（亚峡斯山）

热情宝珠（300CP）

亡都帕朵拉左上方的那个"佛头"附近使用莫古利雷达，但是需要获得扔莫古利的能力之后回来拿。

AF010（亚峡斯山）

悲惨灵珠（300CP）

这个委托人要很晚才出现，本人是获得55个历史断片之后再来这个区域才找到委托人的，委托人具体位置在亡都帕朵拉入口附近，是一名白色短发女性，跟她对话接到任务，然后去那片完全黑色的地区消灭一次凶恶巨兽，然后获得凶恶巨兽之牙（第一次消灭凶恶巨兽的话必获得），然后可以回去交差。

AF200（约尔芭乡）

巨大蛋（300CP）

在刚进入约尔芭乡的时空门附近用莫古利雷达发现隐藏道具。

AF200（约尔芭乡）

重力晶核·γ（500CP）

在商店旁边那间白色屋子的楼顶上，我们需要骑着陆行鸟从一旁的斜坡上去，在上面通道的路边可以发现一个小斜坡，从小斜坡上冲上去，按住B键飞到屋顶上可以发现隐藏的道具。

AF01X（亚峡斯山）

拉克西丝宝剑（300CP）

亚峡斯山中部有个高台，用陆行鸟跳上去可以找到委托人，然后回到AF010年的相同地点可以在方形宝箱里找到魔狼花的果实，回去交差即可。

AF01X（亚峡斯山）

阿特洛波斯宝镜（300CP）

在亡都帕朵拉下面的平台上和某个男性研究员对话接到任务，然后去帕朵拉山峡获得“纯白的结晶”“紫黑的结晶”和“翠绿的结晶”，纯白和紫黑都好说，分别在山峡的中部偏东和南部（紫黑在隐藏宝箱中，纯白在通向桑瑞斯水乡的楼梯下面），地毯式搜索不难找到，而翠绿在山峡中部靠西边的位置的一条地缝里，从上面向下看可以在草丛里找到宝箱，扔莫古利进去拿到。

AF01X（亚峡斯山）

可罗索宝玉（300CP）

在亡都帕朵拉右上角大平台上有时候会找到一个戴眼镜的研究员，对话后接到任务，然后来到AF010年的亚峡斯山，在帕朵拉山峡中部某个凹进去的地方可以找到宝箱（小心凶恶巨兽），拿到帕朵拉的石版之后回去交差。

AF01X（亚峡斯山）

葛尔鸠拉的种子（500CP）

在霍普下方的那个平台，通向霍普所在平台的楼梯下面可以找到一名男性研究员，对话接到任务，然后来到地图西南方的那个大块区域会遭遇敌人葛尔鸠拉，敌人的实力很强，以我们刚来到这里的实力来说是很难打赢的，建议至少在第5章或者第6章的时候再来打。它的HP有86万之多，攻击方式主要是以异常状态为主，还有可能封住我方的行动，一看到我方有角色行动不能就要赶紧使用万能药解救（尤其是负责回复的同伴），由于开战之后会马上被敌人用异常状态攻击，所以开战的阵型最好是勇战的凯歌，而负责回复的最好是怪物布丁医护兵，它的必杀技可以帮助我们瞬间回复最大HP的一半，而且必杀技积蓄异常地快，大大降低我们的回复压力。它的BREAK值比较容易提升，同时对火、冰、雷弱，如果BLA角色魔法攻击力够的话很容易将它打到BREAK状态，这时候最好能够换上一些以魔法攻击为主的怪物进行猛攻（比如AF300毕尔吉遗迹出没的炸弹型怪物休兹），魔法攻击力在500以上的时候一个魔法很可能造成两万多的伤害，当BOSS的HP很低的时候会对我方全体使用死亡宣告，在把他打成BREAK状态之后注意控制一下攻击节奏，不要让他直接在BREAK状态下的HP低到可以使用死亡宣告的程度，使用死亡宣告后这家伙可能会发疯，疯狂地给我方角色上异常状态，同时攻击威力也会提升，千万不要让自己的HP低于一半。不过也有一定概率这家伙在使用死亡宣告后一动不动。



AF300（毕尔吉遗迹）

白金环（400CP）

从AF005年的出口来到这个场景，来到这个场景后直走上楼梯，和站在陆行鸟旁边的研究员对话接到任务，接着来到地图左上角的正方形小房间里（AF005年你在这里干掉过一个尸骸）调查隐藏的宝箱得到魔物记录装置，然后回去交差。

AF300（毕尔吉遗迹）

秘银环（400CP）

还是从AF005年的出口出来，来到地图中部的通道里，在通道某个有宝箱的岔路中可以找到一个站着不动的研究员，对话后接到任务，往回走来到刚来到这里的场景附近，陆行鸟附近的高台上有数个巡逻的士兵，和其中一个对话得到报告书，然后回去找研究员。

AF300（毕尔吉遗迹）

铱合金环（400CP）

在地图右上角的墓碑那里用莫古利雷达发现隐藏的委托人姬路同学（真那啥……）调查出来并对话后来到之前托你拿中校的报告书的研究员附近，那里出现了一个长得很粗犷的男子，和他对话玩一个讲冷笑话的小游戏，一共三轮，反正都是冷笑话，看到谐音或者很符合冷笑话标准什么的选项就选下去好了，实在搞不懂也可以随便选，选错的话就会退回到第一轮，然后你之前选过的选项会变为灰色，这样即使人品差到家也最终是可以完成小游戏的，结束后拿到“相棒的传言”，回去和委托人对话，你也会知道为什么委托人是隐藏的。完成后拿到一个狂野欧帕兹。

AF300（毕尔吉遗迹）

控制装置·第二道密码（400CP）

AF100年毕尔吉遗迹坚钢环委托任务的关联任务之一，来到地图左上角原来亚特拉斯控制装置那里，和男子对话后调查控制装置，完成一个时空迷宫之后拿到。

AF300（桑瑞斯水乡）

神奇蛋（300CP）

之前拿乱云的欧帕兹的半路上有一段完全由树枝组成的路，我们使用藤蔓荡到拿欧帕兹的地方的，回去的时候不要抓藤蔓回去，在藤蔓附近可以发现一条小路，走到这条小路的尽头，可以在附近的天空中发现一个水晶状物体，扔过去拿。

年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

淡红水晶（300CP）

在狩猎营地的泰伯那里接到消灭妖精的任务之后出来可以在任务地点附近发现一个红色的仙人掌塑像，调查之即可。

年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

靛青水晶（300CP）

在南部某个巨大半身仙人掌石像前可以发现隐藏的红色仙人掌像，调查之。



年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

深绿水晶（300CP）

把天候调整为沙岚（就是回到刚来到这个地方的天候状态），然后再发现群青水晶的地方往西南方向走，在西南某个角落里会发现一个砂龙卷，里面隐藏着一个黄色的仙人掌像。

年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

浅黄水晶（300CP）

通过深绿水晶传送到西部，直接往西走可以在水里看到这个红色仙人掌像。

年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

蓝紫水晶（300CP）

把天气调整成打雷，找到浅黄水晶后往西南方向走，可以在河口附近找到红色仙人掌像。

年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

无敌不朽神的种子（30000CP）

在大平原上首先要完成如下准备工作：找齐5个红色的传送仙人掌像、消灭三个大型的仙人掌打开水色时空门的封印，然后回去猎人营地找之前让你找羊毛的那位女士，和她对话接下任务，把天气调整为沙埃，来到地图上标有谈好的地点开战。玩过前作的玩家肯定见过这个BOSS，它本体的攻击力比较弱，防御力比较强，虽然BREAK上限只有200%，但是也不是很容易打成BREAK状态，一旦BREAK值升到140%左右它会召唤飞燕剑，飞燕剑的攻击力十分强劲，而且还能跟它合力用出大威力的电击攻击。但是如果全力攻击飞燕剑的话，很容易导致这家伙的BREAK值清零，这样可能会进入死循环，战斗时间会拖得比较长，如果对手速比较自信的话可以利用大范围的魔法同时攻击两个敌人，如果觉得这么做比较累的话不妨放弃攻击飞燕剑，先全力将BOSS打成BREAK状态，一旦出现死伤就用道具回复，这样可以保证一个回合打掉它一半以上的HP，而且由于这家伙可以被浮空，攻击节奏控制得好的话他们会一直在天上放风筝是用不出雷击的，不过由于飞燕剑本身还会攻击。所以有时候也要注意一下HP的回复。等它从BREAK状态恢复之后再猛攻飞燕剑干掉它，如此两个回合可以结束战斗。

年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

食腐兽的种子（30000CP）

需要完成上一个委托，完成后回到天气控制装置那里，对话接受任务，来到地图标记地点就能看见这次的讨伐怪，玩过前作的玩家同样会觉得比较眼熟。它本体的攻击力不怎么样，但是拥有降低我方物理攻击和魔法攻击的能力。和上一位一样，这位也会召唤，不过无敌不朽神的召唤注重质量，这位玩的是人海战术，而它的招式“花粉”在降低我方攻击力的同时可以为召唤出来的小蝌蚪回复HP并提高攻击力，场面会变得比较混乱。好在这家伙的防御力不高，而且有火弱点，如果魔法攻击力足够的话甚至不用打成BREAK状态就可以干掉。如果场上小蝌蚪太多了可以用大范围的火系魔法清一清，它召唤得不会比你清得快。只要注意回复，取胜并不困难。





年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

黄泉的种子（30000CP）

完成讨伐无敌不朽神和食腐兽之后再找天气控制装置旁边的那人接到任务，这家伙会在天候“雷”的时候出现。它所在的那个高台需要从高台南边一点的斜坡利用陆行鸟长按B键跳上去，跳上去之后直接会和它开战，依然是前作见过的怪物。这家伙其他能力倒还好说，关键是使用招式“金城铁壁”之后不仅完全无敌（当然也不能中异常状态），还附加HP回复、消除异常状态和BREAK值清零效果，加上它将近120万的HP，这场战斗将会异常艰难。所以我们需要变更战术：首先编成一个阵型：JAMMER+JAMMER+DEFENDER并设为默认阵型，然后最好搭配一个有ENHANCER和HEALER的阵型，开战之后两个JAMMER不断对对手使用“毒化”魔法（NPC不可控，但是也会比较积极地使用这个魔法），因为有DEFENDER的存在，它会徒劳无功地攻击DEFENDER，一旦它进入“金城铁壁”状态就切换阵型进行回复和强化工作。后期这家伙会频繁使用范围攻击招式，一看到特写就赶紧防御，这招是连续伤害的，中途切换到防御者也不会受到过大的伤害，如果HP吃紧而负责回复的同伴又跟不上的话最好利用道具回复HP。如果循环大概七八个回合就能消灭它。

年代不明（阿尔卡奇鲁第大平原）

龙龟的种子（30000CP）

不必接任务，直接把天候调成猛暑就能看到龙龟了，直接过去就能开战。打龙龟之前最好保证我方有一名主角的HP在9000以上，这样基本上就不会被一招全灭。战斗的基本思路就是先干掉它的两只脚，打趴下之后切换成两个JAMMER出场的阵型让它进入物理和魔法防御力降低以及中毒的异常状态，然后猛攻。说来简单，由于龙龟的攻击力非常强，所以回复将是我们的首要工作，随时保持自己的HP位于上限或者接近上限的地方才不会疲于回复，BREAK值清光后它会站起来，它站起来的第一下肯定会发动一次附带降低最大HP的全体攻击，不久之后还会使用一次强力全体攻击，请务必保证能在中了第一下之后能够马上回满HP（道具或者布丁医护兵的必杀技等等），不然很可能会全灭，如果攻击力够强的话在它第二次倒下的时候就有可能结束战斗了。

AF400（新都学院城）

重力晶核·δ（500CP）

在和塞诺毕亚发生战斗的地方，直接往东走可以发现一个商店，这里的电梯是上行的，我们需要利用跳跃跳到下面去（习得反重力跳跃后再来拿会轻松一些），调查可以发现隐藏的道具。

AF400（新都学院城）

地图完成系（每个100-500不等，全部完成之后1500CP）

地图东南部，商店附近有个女性研究员，和她对话接任务。我们需要完成新波达姆、毕尔吉遗迹、亚峡斯山、约尔芭乡、桑瑞斯水乡、新都学院城、阿揭斯塔、拜尔山峰、阿尔卡奇鲁第大平原、逐渐死亡的世界的地图，也就是让这些地方的地图完成度到达100%。详情请看后面的相关研究。

AF200（阿揭斯塔）

悖论原因物质（每个400CP）

回到50层，往从东南往西北走，这里只有一个房间，进去和三台电脑对话接到任务。首先来到本层的东南方的房间，抬头看天花板，靠近中央电梯的天花板角落里会找到悖论原因物质TYPE-A；去49层，来到最外面那圈，往最西边前进，途中保持视角一直往左边看，就能在通道外面平行高度的地方发现悖论原因物质TYPE-B；然后来到49层内侧的圆环的最右边，按LB键抓住莫古利往最下方看，就能看到悖论原因物质TYPE-C，好，扔过去吧（站在如图位置比较好扔到）。当然，最后还得回50层交差。

AF300（约尔芭乡）

时空迷宫系列（每个500CP）

这里一共有九个时空迷宫，类型覆盖三大种类，其中会遇到一种流程里见不到的表盘游戏，具体玩法是刚开始的时候可以随便站在一个图案上按圆圈消去这个图案，然后表盘的指针会转动，图案上的阿拉伯数字代表消去这个图案后，两个表针最终所在的地方距离被消去的这个图案的格数，从第二次开始，只有指针指向的图案才能被消去，如果最终指针指向的方向上的两个图案都已经被消去了，那么只能重新来，全部图案消去后就算通过，需要提前计算指针最终停留的地方才能顺利通过。首先通过六个时空迷宫之后（其中有两个是隐藏的，分别在中部某个楼梯下和左上部，靠近的时候莫古利会有反应，很好找），中部水色的时空门前面会出现第七个，通过全部八个之后来到地图最南端找到最后一个，有些变态的连线谜题，尤其是最后一个龙龟图形的连线，需要一点运气才能通过。全部通过后这个空间的事件解决，同时可以拿到9个历史断片。

AF400（约尔芭乡）

重力晶核·ξ（500CP）

来到地图上方的白色沙滩，然后向沙滩的西北部前进，在快到沙滩西北角的时候用莫古利雷达调查，你说你觉得这里没东西？那就对了，这玩意已经跟背景色完全融为一体了……

AF400（约尔芭乡）

时空迷宫（每个800CP-1000CP）

这里的时空迷宫一共有8个，其中有一个隐藏在集会所的房间里，而另一个隐藏在之前和盖亚斯决战的屋顶，这里的时空迷宫难度差别很大，表盘谜题很难，而其他两种谜题比AF300年的还要简单一些。但是最后一个时空迷宫的出现必须要AF300年所有时空迷宫都通过才行。

AF200（拜尔山峰）

雷鸣的残光（500CP）

要来到这里的话需要通过阿尔卡奇鲁第大平原东南部的水色时空门，来到这里莫古利几乎马上就有了反应，调查之即可。





AF200（拜尔山峰）

雷电的残光（500CP）

和上一个人对话后沿路前进必然会看到这名士兵，对话后追着他走和他再次对话即可。

AF200（拜尔山峰）

雷声的残光（500CP）

从发现上一名士兵的地方继续前进，在尽头发现最后一名士兵。

AF200（拜尔山峰）

雷电的指南针（500CP）

和那位副队长对话之后回到入口和刚才被你追的那名士兵对话，然后选择“雷声”，之后可以得到雷电的指南针，必须有这个东西才能进行AF010年的本场景剧情。

这里暂时只能发展这么多了，剩下的要等AF010年的拜尔山峰剧情结束后再能拿到。完成AF010年的剧情后再次回到这里。

AF200（拜尔山峰）

不明怪物的种子β（3000CP）

再次战胜奥汀·暮光，这次战斗比上一次要难一些，能力虽然没有提升，但是奥汀会在自己的周围放雷，劈我方的同事还能恢复体力，如果我方HP见红的话一定要及时用道具回复，正常情况下第二次打出BREAK就能干掉它了。胜利后还能收服它，算是最强的ATK职业同伴吧。

AF200（拜尔山峰）

慈父的诗情（500CP）

消灭奥汀·暮光之后往地图东部走，中间可以发现一个半透明人形，调查发现原来这位是……

AF200（拜尔山峰）

闪电小队作战报告书（500CP）

消灭奥汀·暮光之后回到地图最东侧和队员们对话。

AF200（拜尔山峰）

雷光的言灵（500CP）

调查ブリッツ队旁边的那个半透明人形。

AF010（拜尔山峰）

雷霆的残光（800CP）

通过AF4XX年的新都学院城东南方的水色时空门传送到这里，直接往南方前进，用不了几步路就能发现隐藏的士兵，用莫古利雷达调查出来并和他对话即可。



AF010（拜尔山峰）

雷的残光（800CP）

一直往东走，东边尽头可以找到这名士兵。

AF010（拜尔山峰）

不明怪物的种子α（3000CP）

战胜奥汀·暮光，和前作作为召唤兽出现的奥汀招式完全相同，基本上可以算没有致命的攻击，但是攻击范围很大，很容易同时攻击到我方的全体人员。不吃任何异常状态，魔法抗性极好，同时物理防御力也很高，可以说是一场很辛苦的战斗，还是建议使用布丁医护兵作为回复系角色，战斗开始之后先提升我方的能力，一旦它使用大范围的雷属性连斩就要及时用布丁医护兵的必杀技回复。千万不要中断攻击，只有 BREAK 之后我们才能对它造成有效伤害。如果我方有人倒下就及时用道具救起，一旦中断攻击让它的 BREAK 值清零，可就大事不妙了。

AF010（拜尔山峰）

闪电的残光（800CP）

战胜奥汀·暮光之后继续前进，在路边可以发现隐藏起来的队长ブリッツ（这位队长还在前作登场过……）。

年代不明（新波达姆）

牙的花冠、班尼拉的圣果

剧情发展到在原来陨石的坠落地点遇到云芳和香草之后，她们为你打开了一扇门，不要进门，在这片圆原型区域周围可以找到两个方形宝箱，这就是了。如果第一次来没拿到的话就只能通过封闭 AF4XX 年的新都学院城重新走剧情的方式再回到这里了。

AF700（逐渐死亡的世界）

究极的烙印（800CP）

在村庄中部，有一个宝箱里面装着区域地图，附近可以找到一口井，实体化的莫古利回到身边后可以把它扔到井里让它捡上来。

AF700（逐渐死亡的世界）

欧米茄的烙印（800CP）

这个和后面的几个都需要先去过 AF700 年的新波达姆之后才能拿到。地图最左上方的那个区域的左边中部地图外面，扔过去就能拿到。

AF700（逐渐死亡的世界）

混沌的烙印（800CP）

从左上方区域过桥，会发现一只红色陆行鸟，它的旁边就是我们寻找的目标。

AF700（新波达姆）

霍普的信息（600CP）

和闪电的剧情结束后，莫古利雷达能力升级，可以在附近的树后面很明显地发现一个宝箱，拿到补给装置的解除密码的同时得到。

AF700（新波达姆）

拉普拉斯方阵（600CP）

位置在地图最左下角，处于地图外面，先用莫古利雷达调查出这个宝箱，在把它扔过去拿到。

AF700（新波达姆）

直角式坐标盘（600CP）

回到刚来到这个场景的地方即可发现，拿取方法和上面的一样。

AF700（新波达姆）

诺艾尔的信息（600CP）

通关后习得历史断片技能“关键转折点”来到地图西侧中部发现，外型为悬浮在空中的绿色水晶。

AF700（新波达姆）

莎拉的信息（600CP）

通关后习得历史断片技能“关键转折点”来到地图东南部的黑色巨石前找到。

AF100（毕尔吉遗迹）

钯合金环（1000CP）

从逐渐死亡的世界左下方的水色时空门来到这里之后往前走，和面前不远处一个长得有点像山顶洞人的女性军官对话接到任务，往前走通过岔道来到通道内部，可以在路上很明显的位置发现隐藏起来的宝箱，用升级过的莫古利雷达拿到新兵器的素材，然后回去交差。

AF100（毕尔吉遗迹）

锇合金环（1000CP）

地图中部某个通道入口的前面有一个红色陆行鸟，门口另一边站着一个研究人员，对话接任务后从旁边的通道入口进去，通道里可以看见一个半透明正在走动的人，依然需要用升级过的莫古利雷达调查出来，对话后拿到道具“怪物的分析资料”回去找研究人员交差。

AF100（毕尔吉遗迹）

钌合金环（1000CP）

地图右侧，在另外两个时代这里都被乱石封锁了，在区域外面和研究员对话，然后进去和那个武者对话，三项依次选择“你就是有名的渡鸦先生吗？”“好棒的武器啊”“下次请教我怎么战斗”就可以完成任务。

AF100（毕尔吉遗迹）

铑合金环（1000CP）

完成上面三个委托后回到墓碑那里和那里的研究员对话，然后来到 AF300 年的毕尔吉遗迹，调查相同位置墓碑前的那个布娃娃，然后就可以回去交差了。





AF100（毕尔吉遗迹）

坚钢环（1000CP）

在亚特拉斯控制装置附近的女性那里接到任务，两个密码分别在AF110年的亚峡斯山和AF300年的毕尔吉遗迹，具体请参照相关条目。

AF100（毕尔吉遗迹）

迦陵频伽的种子（4500CP）

完成上一个委托后继续和这个委托人对话，来到地图标记地点可以发现迦陵频伽，开战之后它马上会使用一招威力很大的物理攻击招式给我方一个下马威，所以最好准备复活道具以备不时之需。它可以被降低防御力，这点可以适当利用。由于BREAK上限只有150%，很容易被打成BREAK状态，不过即使进入BREAK状态它也不会改变行动模式，也不会被吹飞，一定要留一个回复人员在场上。

AF100（亚峡斯山）

幽花荷姆薇洁（500CP）

从AF400年的新都学院城西南部的水色时空门来到这里，和平台下面的红色大球对话，然后来到地图右端某个岔道里（就是AF010年通向AF200年约尔芭乡的那个地方）可以发现隐藏宝箱，然后可以回去交差。

AF100（亚峡斯山）

灵花齐格鲁娜（500CP）

完成上一个委托后来到上个委托拿宝箱的岔道那里，和岔道附近的红色大球对话接到任务，然后回到之前霍普和艾丽莎所在的房间角落里找到隐藏宝箱，拿到可能性的球根后回去交差。

AF100（亚峡斯山）

希花史维特莱德（300CP）

向地图东南端的那个水色时空门前进，在时空迷宫前会发现红色大球，接到任务后回到亡都帕朵拉，在亡都入口南部一点的位置的岩石上有被隐藏起来的宝箱，需要先调查出来再扔过去捡，之后可以交差了。

AF100（亚峡斯山）

英烈祠的书（500CP）

上一个任务委托人（球？）所在地的南部一点就可以看到一个时空迷宫，通过后就能拿到，整体难度并不高，比AF300约尔芭乡的还要稍微简单些。

AF100（亚峡斯山）

重力晶核·ε（500CP）

来到地图左侧那片黑暗地带，在里面可以看到一个红色大球，红色大球所在区域南部的地缝旁边可以在找到这个隐藏起来的东西。

AF100（亚峡斯山）

天花罗斯薇瑟（500CP）

完成希花史维特莱德后来到重力晶核·ε所在的位置找到委托人，对话后去亡都帕朵拉，还记得那里有一个平台上面有巨大的佛头吗？东西就在那个平台正下方，从下面的一堆箱子的缝隙中可以看到，扔进箱子里拿出封印的石板，回去交差，问题解决。

AF100（亚峡斯山）

香巴拉的书（500CP）

完成上面的全部任务后回到亡都帕朵拉，在中央可以发现时空迷宫。

AF110（亚峡斯山）

梦花洁希德（500CP）

从AF300年毕尔吉遗迹最北部的水色时空门来到这里之后，面前就有一个红色大球，对话后来到整个地图正中央的三岔路口，在这里可以发现红黑色半透明正在走路的女人，调查出来对话后回去交差。

AF110（亚峡斯山）

幻花瓦尔特洛德（500CP）

完成上一个委托后转身下去找平台下面的大球接任务，之后来到之前霍普和艾丽莎所在的房间找到隐藏宝箱里的保养说明书，然后来到地图中部那个需要用陆行鸟跳上去的高台（就是AF01X年拉克西斯的宝剑那个任务委托人所在的地方），上去和整备技师对话，选择“说明书”之后得到整备技师的签名，就可以回去交差了。

AF110（亚峡斯山）

仙花奥特琳德（500CP）

完成上一个委托后来到霍普他们那个研究机构后面的高台上找那个大球对话，然后来到之前找到整备技师的地方，那个高台西南部有一个地缝，在地缝旁边找到隐藏宝箱拿到恐怖组织的徽章，回去交差吧。

AF110（亚峡斯山）

阿瓦隆之书（500CP）

完成三个任务后来到地图东南方完成一个简单的时空迷宫即可。

AF110（亚峡斯山）

屋盖鲁鲁姆的种子（2000CP）

完成时空迷宫后来到亡都门前和红球对话，然后来到地图标示附近就会遇到屋盖鲁鲁姆，作为前作出现过的一个初期讨伐怪，这家伙的实力不怎么样。除了攻击力比较突出之外没什么特点。注意回复毒状态即可。后期来到的话几乎毫无压力。

AF110（亚峡斯山）

控制装置·第1道密码（300CP）

这算是AF100年毕尔吉遗迹坚钢环委托任务的关联任务之一，首先要在AF100年的亚峡斯山和之前霍普他们所在地方的女性对话（她也有可能来到后面的楼梯上），然后来到AF110年，在地图最右侧的那个岔道里（就是AF010年通向AF200年约尔芭乡的那个地方）找到隐藏起来的人，和他对话选择“索涅姆”（注意看清楚答案再选）之后可以入手。



AF400（桑瑞斯水乡）

迷子布丁系列（每个800CP）

从AF100年亚峡斯山南部的水色时空门（之前被一个时空迷宫挡着）来到这里之后自动接到任务找到五色布丁，这些需要寻找的布丁都在对应颜色的成年布丁群中，找到布丁群后莫古利会有反应。首先面前的红色莫古利群中就有一个，然后往东南方走，白色布丁群中有一个，回到一开始的平台往北走，北部那个小平台上可以找到一群，然后坐陆龟来到地图北部，之前通往时空的狭间的那个平台上可以找到一群，下陆龟之后不久就能看到黄色布丁，最后一群在北部地区（有商店那里）东南方的一个树枝上。

AF400（桑瑞斯水乡）

小魔王红椒战队的种子（2500CP）

找齐全部五个迷子布丁后来到地图标记地点开战（一开始看到这些家伙的颜色就想到五色战队，没想到还真是战队……），轻松解决掉，最后在塞拉的佛门狮子吼神功下问题彻底解决。

AF400（桑瑞斯水乡）

重力晶核・η（800CP）

击败五色战队后回到它们聚集的地方找到。

年代不明（享乐的宫殿上都）

小陆行鸟的软毛（600CP）

后期去陆行鸟赛跑的房间，在房间左侧的扶手上可以看到一只幼年陆行鸟（萨兹头上那只……），对话获得。

年代不明（享乐的宫殿上都）

赛扎的骰子、无价奖品、混沌水晶（500CP~800CP）

这三个历史断片需要在领奖品的地方换取，如果习得商店打折用的历史断片技能：提升商店打折额度的话分别需要7500、7350、7500枚硬币，直接花钱买相应数量的币进行兑换就可以了。

年代不明（享乐的宫殿上都）

幸运币（200CP）

在上都右边的房子里玩老虎机，转出一枚幸运币，推荐方法是买两万个币，开始玩之后找一个胶带把LB键绑住，然后去看两三部动画应该就能拿到了。

AF4XX（新都学院城）

猜谜系列（每个400~1000CP）

猜谜系列一共分为两种，一种是猜谜机器，看地图可以看到地图上有四个粉红色标志的机器，过去猜谜连续答对十道题就可以拿到；另一种是寻找猜谜教官泰迪熊，他第一次会以隐身的状态出现在学院本部的猜谜机器前（每次肯定都会最早出现在这里），调查出来和他对话进行猜谜，答对一道题他会消失，然后会在全城随机十个地方出现，第二次找到他会问你两个问题……以此类推，一共五次，全部答对后拿到历史断片。如果大家觉得全城每个点都寻找太麻烦的话有两个方法：首先是来到一个候补地点，听那里的人讲话，那里的人会告诉你泰迪熊的具体位置，一旦看到他们谈论“熊”、“叔”这类关键词，那就说的是泰迪熊。另外一种方法是守株待兔法，由于泰迪熊每次出现的位置会在你回到历史转折点之后发生改变，所以可以守株待兔等着他，通过不断出入历史转折点的方法刷出来，不过效率很低而已。

AF4XX（新都学院城）

学位：怪物博士（1000CP）

最耗时间同时也是难度最高的一个历史断片，在学院本部中可以找到一个白头发的胖博士，对话可以接到任务，我们需要完成100%的怪物图鉴，具体情况参照后面的相关研究内容。

敌人图鉴

注意只有战斗胜利结束的情况下才能把敌人受到图鉴中，敌人逃跑也能收到，但是我们这边放弃战斗的话就不可能了。



时空怪物

虚空虫

名称	出现场所	备注
时光自游怪	新波达姆AF003	
时光海精灵	约尔芭乡AF200	
时光漂流怪	新都学院城AF500	
时光底栖怪	新波达姆AF003	
时光鳌肢怪	约尔芭乡AF200	
时光海蜘蛛	新都学院城AF500	

虚空人

名称	出现场所	备注
歌革玛各	新波达姆AF003	BOSS
歌革玛各	新波达姆AF003	BOSS
歌革玛各	逐渐死亡的世界AF700	BOSS
阿洛伊代	亚峡斯山AF010	BOSS

水晶兽

名称	出现场所	备注
帕可・紫水晶	新都学院城AF500	BOSS
帕可・舒俱来	新都学院城AF500	BOSS

野生怪物

猛兽

名称	出现场所	备注
白银狮	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，集落周围
丽齿兽	新波达姆AF003	
乌利迪西姆	毕尔吉遗迹AF005	
马娜盖鲁姆	新都学院城AF500	
屋盖鲁鲁姆	亚峡斯山AF110	
饥饿凶颚	毕尔吉遗迹AF005	稀有怪

水怪

名称	出现场所	备注
血腥巴斯	约尔芭乡AF300	
污臭巴斯	约尔芭乡AF300	
树篱蛙	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部
泥浆蛙	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部
凯兰多撒乌鲁斯	桑瑞斯水乡AF300	
凯兰多篮普多尔	桑瑞斯水乡AF300	
山葵蛙	新波达姆AF003	
塔巴斯可蛙	新波达姆AF003	
负子蛙	亚峡斯山AF100	
古蝾螈	亚峡斯山AF110	

小鬼

名称	出现场所	备注
小精怪	毕尔吉遗迹AF005	
小恶魔	毕尔吉遗迹AF005	
小顽童	亚峡斯山AF110	
恶精灵	亚峡斯山AF100	
巴玛帕玛	新都学院城AF500	
咪咪	新都学院城AF500	
吉利哈	桑瑞斯水乡AF300	
云沙迦那西	桑瑞斯水乡AF300	
捣蛋鬼	毕尔吉遗迹AF005	
绊足鬼	毕尔吉遗迹AF005	
亚彭塔木钦	逐渐死亡的世界AF700	

妖人

名称	出现场所	备注
夜叉鸟	拜尔山峰AF010	
夜叉鬼鸟	拜尔山峰AF010	
刚达雅克斯	亚峡斯山AF010	
水妖精	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，南部水色时空门附近
红发童妖	拜尔山峰AF010	
贾洪加斯	亚峡斯山AF010	
水精灵	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，南部水色时空门附近
白羽尊者	拜尔山峰AF010	





浮妖

名称	出现场所	备注
锐刺鬼蝠	阿尔卡奇鲁第大平原	沙尘天气，地图中部附近
巨害植物怪	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，集落附近
哈古雷马奇斯	亚峡斯山AF100	
石斛兰	毕尔吉遗迹AF005	
曼陀罗	亚峡斯山AF010	
坏死	亚峡斯山AF01X	

甲壳兽

名称	出现场所	备注
兰多盖雷欧	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部
堡垒龟	亚峡斯山AF100	
修兰乌特斯	桑瑞斯水乡AF300	稀有怪

地虫

名称	出现场所	备注
爬虫	亚峡斯山AF100	
大嘴怪	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部
拟态海牛	新波达姆AF003	
躏花	亚峡斯山AF010	
毒花怪	新波达姆AF003	

飞龙

名称	出现场所	备注
斯拜库罗	毕尔吉遗迹AF005	
蛇龙	阿尔卡奇鲁第大平原	沙尘天气，集落附近
雷神	亚峡斯山AF110	稀有怪
死亡凝视	亚峡斯山AF100	稀有怪
蛇神	桑瑞斯水乡AF400	

灵兽

名称	出现场所	备注
修洛特尔	新都学院城AF500	这三种怪物的出现方法比较特殊，AF500年的新都学院城最后一个存档点往东边的楼梯下面走，会随机遇到修洛特尔和死神密基斯特利（一组两个）或者恶神迪斯卡特利波卡两种敌人组合其中之一，如果消灭了其中一组的话，必须关门重新进来才能刷，如果第二次还是遇到和上一次相同的敌人的话，可以立刻后撤让它们消失，然后回到刷出敌人的地方，这样敌人的种类会随机进行更换。
死神密基斯特利	新都学院城AF500	
恶神迪斯卡特利波卡	新都学院城AF500	

金刚龟

名称	出现场所	备注
龙龟	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气

布丁

名称	出现场所	备注
魔王红椒	桑瑞斯水乡AF300	
布里干酪	桑瑞斯水乡AF400	
古冈佐拉	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，集落附近
泥田怪	桑瑞斯水乡AF300	
乌多	逐渐死亡的世界AF700	
小魔王红椒	桑瑞斯水乡AF300	
小魔王红椒・蓝	桑瑞斯水乡AF400	
小魔王红椒・黄	桑瑞斯水乡AF400	
小魔王红椒・黑	桑瑞斯水乡AF400	
小魔王红椒・粉红	桑瑞斯水乡AF400	
变异番茄	桑瑞斯水乡AF300	BOSS
全熟布丁大王	桑瑞斯水乡AF300	第一次和它进行战斗的时候遇到
全熟布丁大王	桑瑞斯水乡AF300	悖论结局里非弱体化的那个



巨兽

名称	出现场所	备注
凶恶巨兽	亚峡斯山AF010	
大凶恶巨兽	阿揭斯塔AF200	
亚潘达	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，龙龟所在地附近，注意和它交战之前如果龙龟还在的话就要把它引得离龙龟远点，否则可能因为过分接近龙龟导致无法开战
镰刀巨兽	约尔芭乡AF400	
狮头神	亚峡斯山AF01X	稀有怪

妖精

名称	出现场所	备注
妖精	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，集落周围
妖精领导	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，集落周围
小白怪	毕尔吉遗迹AF300	稀有怪
小白星	毕尔吉遗迹AF300	稀有怪
魔妖精	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，南部
魔妖精中锋	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，南部
矿坑妖精	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，南部
王牌矿坑妖精	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，南部
甘寇纳妖精	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，东部西部之间的峡谷中
甘寇纳妖精老大	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，东部西部之间的峡谷中

鱼人

名称	出现场所	备注
半鱼人欧安涅斯	桑瑞斯水乡AF300	
沼泽怪人	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部
半鱼人阿普卡鲁鲁	新都学院城AF500	
鱼人王子	桑瑞斯水乡AF300	稀有怪

食腐兽

名称	出现场所	备注
食腐兽	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部，要先接受讨伐它的委托才会出现
小食腐兽	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部

仙人掌怪

名称	出现场所	备注
仙人掌怪	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，集落周边
大仙人掌怪	阿尔卡奇鲁第大平原	和仙人掌怪战斗时候一直不打它，一会就会进化成这个敌人，打败之后两个都会收录，战斗前记得编一个完全没有攻击力的组合并以该阵容为默认阵容，你要知道这家伙死起来很快的
金属仙人掌怪	逐渐死亡的世界AF700	稀有怪，擅长逃跑，不过逃跑也一样算收集到图鉴中
仙人掌怪先生	阿尔卡奇鲁第大平原	雨或者沙尘天气・集落周边
仙人掌怪	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，集落周边，注意名字和普通仙人掌有一点不同，头上顶着一朵小花的
仙人掌巨怪	阿尔卡奇鲁第大平原	在西部和东部的地方会发现绿色的仙人掌巨怪石碑，一共三个，调查石碑就会出现
金属仙人掌巨怪	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，东部和西部之间的峡谷谷底，稀有怪，跟它作战要注意加快速度，打得太慢的话它就会使用针万本。

提灯怪

名称	出现场所	备注
提灯怪	毕尔吉遗迹AF300	稀有怪
提灯怪王	毕尔吉遗迹AF100	稀有怪，建议能力升满再来对付它，如果能力低于一定程度的话它会使用一招全员9999伤害的招式秒掉我们

壶猫

名称	出现场所	备注
猫妖	毕尔吉遗迹AF005	事件中获得的
喵猫	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天气，西部
薛丁格	新都学院城AF500	在最后一部分之前会遇到它，这玩意在国内通行的翻译叫薛定谔
猫又	约尔芭乡AF400	

陆行鸟

名称	出现场所	备注
陆行鸟	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，集落周围
白陆行鸟	约尔芭乡AF300	
黑陆行鸟	拜尔山峰AF010	
青陆行鸟	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气或者雨天，西部
红陆行鸟	阿尔卡奇鲁第大平原	雨天，西部
绿陆行鸟	亚峡斯山AF100	
紫陆行鸟	毕尔吉遗迹AF300	

凶龙

名称	出现场所	备注
马杜克	阿尔卡奇鲁第大平原	BOSS

军用兵器

中型机甲兵

名称	出现场所	备注
狩猎机甲兵	阿揭斯塔AF200	
坦克机甲兵	拜尔山峰AF200	
长矛机甲兵	新都学院城AF500	
剑士机甲兵	新都学院城A400	

大型机甲兵

名称	出现场所	备注
龙骑机甲兵	阿揭斯塔AF200	
长枪机甲兵	阿揭斯塔AF200	

猎豹型军用兽

名称	出现场所	备注
猎豹猛牙	阿揭斯塔AF300	
夜光山狮	阿揭斯塔AF200	

矮人型军用兽

名称	出现场所	备注
探查型矮人	约尔芭乡AF200	
市镇型矮人	阿揭斯塔AF200	
甲型地精	新都学院城AF400	
乙型地精	拜尔山峰AF200	

黄蜂型军用兽

名称	出现场所	备注
黄蜂叶隐	拜尔山峰AF200	
黄蜂阵风	阿揭斯塔AF200	

寄生型军用兽

名称	出现场所	备注
寄生自律机雷	约尔芭乡AF200	

乌龟型军用兽

名称	出现场所	备注
月光龟	约尔芭乡AF200	稀有怪
阳炎龟	阿揭斯塔AF200	

布丁型军用兽

名称	出现场所	备注
布丁医护兵	阿揭斯塔AF200	
布丁电机兵	阿揭斯塔AF300	

巨兽型军用兽

名称	出现场所	备注
凶恶巨兽零式	新都学院城AF500	在最后的平台之前遇到，虽然并不是固定敌人但是会在你刚一踏上最后的平台时候遇到，这家伙会和两个薛丁格一起出现，即使能力全部升满也不容易对付，最好先集中火力在它身上，薛丁格防御力很高，很难一下打死

机动骑兵

名称	出现场所	备注
迦楼罗	拜尔山峰AF200	
迦陵频伽	毕尔吉遗迹AF100	收集“两个启动密码”这个历史断片的过程中遇到
卷丹百合	约尔芭乡AF300	

巨兵

名称	出现场所	备注
悖论・α	毕尔吉遗迹AF005	BOSS
亚特拉斯	毕尔吉遗迹AF005	弱体化之后
亚特拉斯	毕尔吉遗迹AF005	非弱体化



古代兵器

机械兵士

名称	出现场所	备注
野蛮士兵	新波达姆AF003	
近卫军士兵	毕尔吉遗迹AF005	
贵族士兵	阿尔卡奇鲁第大平原	沙尘天气，南部

战斗工兵

名称	出现场所	备注
重装步兵	毕尔吉遗迹AF005	
龟甲阵兵	阿尔卡奇鲁第大平原	沙尘天气，中央
斯库塔利	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑或者雨天气，中央

铁骑士

名称	出现场所	备注
无敌不朽神	阿尔卡奇鲁第大平原	砂埃天气南部，接受依赖后出现
飞燕剑	阿尔卡奇鲁第大平原	无敌不朽神召唤出来

炸弹

名称	出现场所	备注
炸弹	拜尔山峰AF010	
休兹	毕尔吉遗迹AF300	
阿帕拉契	拜尔山峰AF010	
骤雨	阿尔卡奇鲁第大平原	沙尘天气，东侧靠南部的那些地道里
龙卷风	毕尔吉遗迹AF100	
岩屑	阿尔卡奇鲁第大平原	猛暑天气，东南部水色时空门附近
手榴弹	约尔芭乡AF400	

大型重机

名称	出现场所	备注
无畏战机	拜尔山峰AF010	北部的山道上，造型就是前一代霍普剧情中驾驶的那种“拖拉机”

尸骸

步行尸骸

名称	出现场所	备注
食尸鬼	新都学院城AF400	
妖鬼	毕尔吉遗迹AF005	依赖任务中会遇到
丧尸狂	逐渐死亡的世界AF700	
达基西姆	新都学院城AF400	
吸血鬼	阿尔卡奇鲁第大平原	雷天气，西部
盖依塞里克	新都学院城AF400	在西北部有三个阻止你通行的路障，路障附近可以看见这个大家伙，最后全职业升满HP在7000以上之后再来对付它。
弗摩尔	阿尔卡奇鲁第大平原	雷天气，西部最西端附近，同样建议能力升满后再来挑战，战斗中不用攻击它的手，全力打它的本体就行
鼻拉第斯屋拉斯	阿尔卡奇鲁第大平原	雷天气，南部
马纳布朗西	阿尔卡奇鲁第大平原	雷天气，南部水色时空门附近，和鼻拉第斯屋拉斯长得很像，但是实力强出了不止一星半点，不过好在行动比较慢，它的特写招式“无双剑”威力很大，范围也比较广，最好不要让他活到出招的时候

飞行尸骸

名称	出现场所	备注
尼拉璞希	新都学院城AF400	
拜尔科拉基	阿尔卡奇鲁第大平原	雷天气，西部
蝶蝶	约尔芭乡AF200	
克邱特斯	新都学院城AF400	

特殊尸骸

名称	出现场所	备注
伊斯普斯特克	阿尔卡奇鲁第大平原	雷天气，西部，开启“战斗狂”之后这家伙会以很高概率两个两个出线。这家伙有一个很烦人的特性，在崩坏之前物理攻击无效且所有伤害降低，而崩坏槽也非常难上升，即使以偷袭的方式开战也很难短时间把其中一个敌人打崩坏。所以建议大家在围攻一个的时候抽空关注一下另外一个的崩坏槽，不要让它崩坏槽清零，那样就不好打了。它只有一种攻击模式：连续魔法，如果抽风连续使出高杀伤力的魔法的话对我方伤害很大，要注意回复。
拉尔拔	约尔芭乡AF200	

死将

名称	出现场所	备注
黄泉	阿尔卡奇鲁第大平原	雷天气，南部高台上，接受委托后出现
赛诺毕亚	新都学院城AF400	BOSS
娃霸拉托斯	新都学院城AF400	和赛诺毕亚同时出现
葛尔鸠拉	亚峡斯山AF01X	接受委托后出现
安迪罗	约尔芭乡AF400	稀有怪、最强敌人，在北部的白色沙滩上出现，对付的方法请看后面的相关研究

特殊

守护者

名称	出现场所	备注
凯厄斯·巴拉德		一共8个，剧情中遇不到的几个请参照结局研究部分

法尔希

名称	出现场所	备注
亚种法尔希 亚当（以及亚种法尔希左触手和右触手）	阿揭斯塔AF200	每组三个，一共四大组共12个，剧情战斗中可以收录6个，选项中不选择“骂霍普”的话会再次和它战斗，收录到3个，在触发悖论结局的时候遇到最后三个。

召唤兽

名称	出现场所	备注
巴哈姆特·混沌		序章
奥汀·暮光	拜尔山峰AF200	相关任务中遇到

具翼之混沌

名称	出现场所	备注
巴哈姆特·沃罗		最终BOSS
巴哈姆特·沛希欧		最终BOSS
巴哈姆特·雷希欧		最终BOSS

注：标有“稀有敌人”的，可以习得历史断片技能：战斗狂之后开启技能效果然后再去对应地方刷，其实不只是这些稀有敌人，一些出现率很低但是不算稀有敌人的敌人也可以通过挂技能的方法刷出来；上表所列的怪物出现地点并非唯一；特殊敌人的出现方法请看关于全历史断片的研究。



击败最强者

不算 DLC 中的奥美加的话，安迪罗是全游戏中最强的敌人（名字难道是借用了匈奴王阿提拉吗），出现在 AF400 年的约尔芭乡北部白色沙滩附近。它的存在将是玩家们完成敌人图鉴的最大障碍。

它的特性和战斗模式如下：

1. 它的 HP 高达 370 万，不会中毒，虽然对降低防御力的魔法没有抗性，但是也不是很容易让它中状态，而且还能解除状态。

2. 它的普通攻击比较弱，多半是使用各种属性的魔法，伤害力不是很高，但是必杀技是全体攻击技，还有削弱 HP 上限的效果。在连续多次使用的情况下可能我方的 HP 上限会被降低到一半左右。

3. 也是它最令人厌烦的特性，在战斗中它会随机召唤高级尸骸，尸骸不仅能帮它进行攻击，一段时间后还会被它吸收回复 HP，越到后期它的回复量越高。

好在这家伙不会因为 HP 降低而改变攻击模式，不过仅仅这样已经够难的了，我们需要在战斗前作一些准备，首先职业必须升满，攻击力和 HP 越高越好，最好拿到布丁医护兵和最强的 ATTACKER 奥丁·暮光，能力最好也升到上限，我们还需要准备足够的回复复活道具以及至少一个圣灵药回复 HP 上限。

战斗中先对它使用降低物理魔法防御力的魔法，直到它进入两防降低的状态之后立刻猛攻，这样一轮攻击下来我们大概可以打掉它 5 万左右的 HP，之后它会进行召唤，如果 HP 还过得去的话就不要回复，一旦看到杂鱼出现就立刻切换攻击目标，争取在敌人被吸收之前消灭掉这些杂鱼，期间可以稍微攻击一下它保持 BREAK 值不被清零（或者干脆就直接使用全体攻击型的怪物必杀技，比如“斩铁剑”）。之后也需要注意一点，就是无论什么情况，只要召唤出敌人的话就一定要第一时间消灭。两位主角的 HP 上限已经到一半以下的话就用圣灵药进行回复，它取消状态的话就重新给它上状态，如此不断重复即可。普通难度干掉它有一个相关成就。

全地图100%注意事项

总体注意事项

首先肯定要发现这个地点在所有年代的场景，很多场景只有特定年代才能开放的。

新波达姆：要点在诺拉的据点那里，那里地形很复杂，有些小地方不容易发现。比如最不引人注目的就是进据点大门（就是蕾布萝面前的那扇大门）之前往左走的一小块区域，很多地图完成度96%的玩家都是卡在了这里。

毕尔吉遗迹：没什么要点

约尔芭乡：注意房间里一定要探索得完全一些。

亚峡斯山：房子里面一定要走到每个角落。

桑瑞斯水乡：由于有的藤蔓是单方向通行的，而且通行线路固定，所以如果发现有的地方还是黑的，就要在两边找找另外的藤蔓或者能通行的路，建议在这里把游戏整体亮度调低发现跳跃标记。

新都学院城：很多人会发现地图显示已经到了 100%，但是研究员就是不认，其实这里我们需要把 AF500 年的地图（也就是最终 BOSS 战之前的地图）走一遍才能算完成，这个地图有一些孤岛，为了节省时间，可以直接从旁边的砖块上往孤岛上跳，可能跳不上去，但是只要跳到附近也是算走了这块地图的。

阿揭斯塔：完成 AF200 年的依赖悖论原因物质调查之后获得通行钥匙 TYPE-13，可以帮助你来到 AF300 年该场景的最下层补完地图。

拜尔山峰：没什么要点

阿尔卡奇鲁第大平原：由于地图比较大，所以最好能够骑着陆行鸟来踩遍每个角落，边边角角不要漏过

逐渐死亡的世界：没什么要点，不过由于地图比较大而且这里的陆行鸟是暴走的，所以需要花费大量的野菜。

非剧情中的另外7个悖论结局的观看方法

除了可以直接在流程中触发的那个结局之外，想看其他结局的话首先要通关，然后去享乐的宫殿上都左边的屋子里找陆行鸟修女习得历史断片技能：关键转折点，下面如果没有特殊说明的话，都需要开启这个技能的效果（在历史断片技能中位列最下方的最下方的技能）。

写本：巨兵们的大战

封闭 AF005 年的毕尔吉遗迹，然后进入这里，能自由行动后不通过制御装置弱化直接干掉亚特拉斯。

BOSS：亚特拉斯

未经弱化的亚特拉斯攻击力异常强劲，但是攻击模式比较固定，只有三种：拍击、三连击和喷气攻击，拍击很弱，不用注意，而双手抬起就说明要使用三连击，赶紧进行防御，而趴下身子就要使用喷气，这时候可以不防御，直接进行回复即可，它的动作很慢，非常好判断，看见动作再进行反应都来得及。它的 BREAK 上限为 999%。几乎不可能打成 BREAK 状态，直接解决掉即可。



战斗结束后来到阿尔卡奇鲁第大平原 AFXXX，看完剧情即可。





写本：赎偿的梦路

封闭 AF200 年的约尔芭乡，然后直接去北边的屋顶上找盖亚斯的麻烦。

BOSS：凯厄斯・巴拉德

这次他基本上保持了最终 BOSS 战时候的强度，而且更令人恶心的是心身活性化回复量的剧升，瞬间回复 10 万 HP，这样很可能就打不完了，相对来说他的攻击力倒是很普通。所以最好开战之后派上 JAMMER，他对中毒和降低防御都没有抗性，打成 BREAK 之后全员猛攻就可以在一次 BREAK 之后结束战斗（如果最后实在来不及可以使用必杀技迅速解决），不过之后他还会复活一次，照样解决即可。

然后去新出现的 AFXXX 年的约尔芭乡看剧情。

写本：以布丁攻布丁

封闭 AF300 年的桑瑞斯水乡，打败布丁大王之后直接去挑战没弱化过的全熟布丁大王。

BOSS：全熟布丁大王

攻击威胁很小而且防御力很弱，但是会打消我方的有利状态，这家伙其实可以通过直接猛攻来解决，如果以全职业练满的状态去的话战胜它不过是时间问题。

之后去新出现的 AFXXX 年的桑瑞斯水乡看这个恶搞到家的剧情。

写本：灵魂的复制品

封闭 AF200 年的阿揭斯塔，前面按照剧情来走，进入中央电梯之后不要进行解谜，直接一路上到最顶层和亚种法尔希开战。

BOSS：亚种法尔希

除了 HP 好像变多了之外，我个人感觉这家伙似乎没有强化过的迹象……先干掉左右两边的手，然后直接猛攻本体就能在一个回合内干掉它。

然后来到 AFXXX 年的阿揭斯塔看剧情。



写本：两人的启程

封闭 AF4XX 年的新都学院城，然后发展剧情，把 5 个重力晶核交给艾丽莎之后的对话中，不要跳过任何剧情，最后会出现选项，按 A 键选择不拿，就可以看到这个剧情了，真是神发展啊。

写本：世界终焉的天空

封闭 AF4XX 年的新都学院城，正常进行剧情，来到时空的狭间之后正常进行剧情，最后和盖亚斯开战，我们需要打赢他。

BOSS：凯厄斯・巴拉德

由于我们只有塞拉和怪物同伴，一旦塞拉被击败战斗就结束了，而且盖亚斯的实力又不是三拳两脚可以打倒的，所以这里需要一些特别的战术。首先选一个职业为 DEFENDER 的怪物同伴并加以培养，HP 最好达到 6000 左右，塞拉的职业选 JAMMER，开战之后用 JAMMER 的魔法血腥不断削减他的 HP 上限，一旦他强化自己的能力就使用驱魔抵消掉，回复就用道具。如果运气好能把他打成 BREAK 状态也不要切换成 ATTACKER 职业追击，还是使用血腥不断削减上限。等把 HP 上限削减到 27000 左右就可以换用魔法毒化让他中毒，其他情况应对方法不变，等他的 HP 只有 6000 左右的时候就可以全力攻击了，死后还会复活一次，不过 HP 上限依然只有 27000，战术不变打他到死就好。

之后来到 AFXXX 年的新波达姆看剧情。

写本：继承混沌之者

封闭 AF4XX 年的新都学院城，正常进行剧情，注意，下面比较重要：**在控制塞拉在时空的狭间和盖亚斯发生战斗前，把“历史断片技能”中的“关键转折点”技能设定成 OFF，然后正常进行剧情，拒绝闪电，之后来到逐渐死亡的世界后再把这个技能打开，**然后单挑战胜盖亚斯。战斗本身并不困难，虽然我们只有一个人连怪物同伴也不带，但是敌人也不会强到那里去，当做一场正常战斗就好了，HP 不多的时候记得用道具回复，他依然会复活一次，不过总的来说仍然很简单。

之后去 AFXXX 年的逐渐死亡的世界看剧情。

全狂野欧帕兹一览

1. 毕尔吉遗迹 AF005、讲解莫古利雷达的地方自动入手。

2. 桑瑞斯水乡 AF300、乘坐陆龟的时候可以在前行不远处的下方发现。

3. 阿揭斯塔 AF200 第一张地图可以拿到。

4. 享乐的宫殿上都用 10000 枚硬币换到（只能换一次）。

5. 阿尔卡奇鲁第大平原西部悬崖下面，悬崖下有个小平台，就在那上面，不过不要试图跳到那个小平台上。

6. 毕尔吉遗迹 AF300 收集历史断片：铱合金环那个委托完成后拿到。

7. 约尔芭乡 AF200 地图中部偏左上的位置，具体位置在下楼梯之前可以看见的某个不可到达的屋檐上，建议把游戏亮度调低来找。

8. 新都学院城 AF4XX 地图最右下方那个“口”字形区域的上部。

9. 剧情中去过新波达姆 AF700 之后回到逐渐死亡的世界，和幽儿挂掉那里的石像对话选择“已经有了觉悟”。

10. 亚峡斯山 AF100 全部历史断片收集之后拿到



▶ 反转时空锁位置一览

1. 亚峡斯山 AF010 年，需要陆行鸟跳上去的高台北部一点的位置。

2. 约尔芭乡 AF200 年，右下方的房屋内可以找到该区域地图，也能找到一个反转时空锁。

3. 亚峡斯山 AF01X 年，刚出现在这个场景的时候面前就可以发现。

4. 享乐的宫殿上都中可以拿到。

5. 新都学院城 AF400 年，那个要求全地图 100% 达成的委托人南边一点的位置。

6. 时空的狭间中可以拿到两个。

7. 毕尔吉遗迹 AF100 年中部那个宽阔的大院子，就是之前 AF005 年获得莫古利雷达能力那里。

8. 约尔芭乡 AF300 年中间偏左上部有一个通向下方的楼梯，楼梯中间可以发现，需要扔过去拿。

9. 新都学院城 AF4XX 年学院本部的猜谜机器所在场景中部有一片无法到达的地方，扔过去拿到。

10. 阿揭斯塔 AF200 年，51 层右下角地图外面。

11. 逐渐死亡的世界村落中段路右边。

12. 新都学院城 AF500 年中部必经之路的宝箱里获得一个，最上部宝箱获得一个，自动拿到一个。

13. 通关后自动拿到一个。

14. 毕尔吉遗迹 AF005 年可以自动入手一个。

15. 毕尔吉遗迹 AF300 年地图左中部那个需要陆行鸟跳进去的小花园。

16. 亚峡斯山 AF100 年亡都入口处的宝箱。

17. 桑瑞斯水乡 AF400 年可以拿到。

18. 拜尔山峰 AF200 年可以拿到两个。



▶ 推荐培养的怪物

攻击者

名称	出没地点	成长类型
重装步兵	毕尔吉遗迹AF005	早熟

相信这是大部分玩家捕获的第一个攻击者……作为最早能获得的攻击者来说能力还是不错的，20 级的时候攻击力可以达到 140 左右，HP 大概在 1800 左右，重要的是只需 28 个 1 级成长道具就能完全成长。在初期我们的角色攻击力不高的情况下还是能起到不错的攻击效果的。

名称	出没地点	成长类型
小白怪	毕尔吉遗迹AF300	早熟

也是个早熟型的怪物，而且即使玩家很早就利用水色时空门来到这里，手头上的成长道具也能迅速让它成长到能力上限。20 级的时候攻击力在 500 左右，HP 在 3500-4000 之间，可以说用到通关也不成什么问题。小白怪行动速度比较快，可以帮我们在战斗中抢占先手，必杀技是多段打击的技巧，在对方进入 BREAK 状态的时候可以给敌人造成巨大的杀伤。

名称	出没地点	成长类型
奥汀・暮光	拜尔山峰，支线任务中	大器晚成

这位的强力就不用强调了吧。99 级时它拥有超高 11000 点的 HP、超过 1000 的攻击力和超过 500 的魔法攻击力，虽然攻击力这方面不如巨兽系的那几位兄弟，但是超高的 HP 保证了它的生存能力（事实上就算是以 HP 特化著称的防御者也很少能达到这种级别的 HP），战斗时的稳定性远非凶恶巨兽或者狮头神可比（其实这两个巨兽也仅仅比奥汀多了 100 左右的攻击力，却要少 3000 多的 HP）。而巨大武器给奥汀带来了超广的攻击范围，普通的斩击都有可能席卷到攻击目标周围的敌人，由于属于特殊体型的敌人，奥汀不会产生硬直，也不会浮空，如果敌人拥有多种可以中断我方攻击的技能的时候，奥汀可以帮我们维持敌人的破解值，不让我们之前的攻击功亏一篑。技能方面也很全面，攻防俱佳。毒追击的特性让我们在对付后期那些血牛的时候获得一些好处（因为对付那些家伙多半要用毒）。只是培养起来稍显费力，所需的大量 5 级成长道具可以去阿尔卡奇鲁第大平原在雨天的东西部之间那条沟里刷小食腐兽。

破坏者

名称	出没地点	成长类型
休兹	毕尔吉遗迹AF300	早熟

跟小白怪几乎同时间入手的一个怪物，而且同样以低廉的消费就能强化到能力上限，在前期，500 多的魔法攻击力可以能重创很多怪物的，必杀技炸弹之魂的作用除了能造成伤害之外，还能全面强化我方全体的能力的作用，即使不用它来主攻，出场就强化一下我方能力也是不错的。

名称	出没地点	成长类型
时光自游怪	新波达姆AF003	大器晚成

真正的“大隐隐于市”。虽然是初期就能遇到的小虫，但是很少有人会想到去捕捉它，即使抓到了也很少会有人想到去培养它。其实只要花功夫培养，这家伙到 99 级的时候拥有与体型极其不相称的高达 6000 的 HP、1000 左右的魔法攻击力。技能方面配置十分合理，攻守兼备，所以希望想用怪物角色充当破坏者的玩家在获得怪物捕获能力后回去一趟抓一只。

防御者

名称	出没地点	成长类型
近卫军士兵	毕尔吉遗迹AF005	早熟

其实早期防御者的出场机会不多，但是能力不足的时候在某些场合还是需要它们来吸引火力的。近卫军士兵加入的时机很靠前，而且仅仅 28 个 1 级成长道具就能成长到上线，在早期的怪物里 2000 多的 HP 也算是比较坚挺了，不过事实上个人认为不着力培养亦可，毕竟出场机会不多。

名称	出没地点	成长类型
魔妖精中锋	阿尔卡奇鲁第大平原	成长良好

后期其实防御者出场的机会也不多，最大的用途是在塞拉带着一个怪物和凯厄斯单挑的那场战斗中充当活靶子，这位 HP 上限可以达到 7500 左右，应付这场战斗是足够了。

支援者

名称	出没地点	成长类型
龟甲阵兵	阿尔卡奇鲁第大平原	早熟

很少见的早熟型支援者，能力还算不错。HP 比较高，足以扛过初期很多敌人的攻击。就前期来说，它的辅助效果比较明显，至少能很快地学会几种常用的强化魔法。而且这家伙比较重，基本不会被吹飞，在前期一些比较艰苦的战斗中上它的效果比自己人充当支援者的效果要好。

名称	出没地点	成长类型
仙人掌巨怪	阿尔卡奇鲁第大平原	大器晚成



能力非常出众，魔法攻击力上限可以达到骇人的 1200 以上，这也保证了它的辅助效率。它可以习得各种高级强化魔法，而巨大的体型也让它很难被敌人中断施法，可以说是最强的志愿者。

妨碍者

名称	出没地点	成长类型
树篱蛙	阿尔卡奇鲁第大平原	早熟

老实说个人并不推荐使用怪物同伴作为妨碍者，因为妨碍者经常要根据敌人的抗性和战场形势决定使用什么魔法，而 N 怪物同伴的 AI 经常短路，拼命地想让对方中它根本不可能中的异常状态。这位推荐怪物的优势是有弱体化成功率提升的技能，其他方面就是能比较早地习得实用技能。

回复者

名称	出没地点	成长类型
布丁医护兵	阿揭斯塔AF200	成长良好

这个在攻略中已经推荐了好几次了，其他能力好说，它最大的优势在于回复速度超迅速的必杀技，在关键时刻这个必杀技可是救命用的，经常能用这个必杀技力挽狂澜赢得喘息的机会。后期如果觉得它能力不足的话可以选用类型差不多的绿陆行鸟。

▶ 推荐可继承技能习得

能力上升系

HP25%UP：喵猫 LV10 习得；龟甲阵兵 LV20 习得

HP30%UP：猫又 LV54 习得（个人觉得没什么必要把它培养到 LV54 来学习这个技能，比 HP25% 上升强不到哪里去）

物理攻击 +35%：提灯怪 LV24 习得

魔法攻击 +35%：提灯怪 LV22 习得

耐性上升系

物理耐性 +36%：塔巴斯可蛙 LV68 习得

魔法耐性 +36%：死亡凝视 LV32 习得

四属性耐性 30%UP：大嘴怪 LV28 习得

各种异常耐性 40%UP：坏死 LV70 习得



破解相关技能

破解持续 UP 改：市镇型矮人 LV20 习得

早期破解：古冈佐拉 LV44 习得

连锁奖励 UP 改：卷丹百合 LV30 习得

ATB相关技能

攻击回复 ATB：树篱蛙 LV20 习得

开始时 ATB 全满：哈古雷马奇斯 LV58 习得（看似很强的技能，其实实用性有限，因为杂兵大多数可以通过莫古利时钟进行先制攻击，而不能先制攻击的敌人也多半不在乎早砍一刀还是两刀，这个技能最大的意义还是继承给那些支援者抢开局）

回复相关

治疗系回复 UP 改：猫妖 LV99 习得

复活回复 UP 改：蹦花 LV30 习得

其他类技能

珍贵道具入手率 UP：亚彭塔木钦 LV16 习得；甘寇纳妖精老大 LV40 习得；锐刺鬼蝎 LV70 习得

道具入手率 UP：修兰乌特斯自带；小食腐兽 LV18 习得

入手 GIL UP：甘寇纳妖精 LV20 习得

奖杯攻略

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
32	19	6	6	1

白金难度	6/10
白金所需时间	50小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

▶ 白金路线

1. 主线流程尽快通关，可以选择 EASY 难度。

2. 收集全部的历史断片，在这个过程中能拿到大部分奖杯，一般来讲收集还未完成，能力全满这类的奖杯也能拿到。这时候可以为第三步进行一些准备工作，比如培养金陆行鸟等等。

3. 进行扫尾工作，比如捕捉提灯怪王以及赌场相关项目等等。

对新生的觉醒（铜杯）
取得条件：剧情相关

往彼方的旅途（铜杯）
取得条件：剧情相关

往明日的希望（铜杯）
取得条件：剧情相关

对昔日的追忆（铜杯）
取得条件：剧情相关

对威胁的挑战（铜杯）
取得条件：剧情相关

对真实的试练（铜杯）
取得条件：剧情相关

对未来的约定（铜杯）
取得条件：剧情相关

无迷惘的胜利（银杯）
取得条件：在所有互动情境中皆达到PERFECT。

奖杯说明：游戏中有多处BOSS战会出现互动情境，你必须全部达成PERFECT评价方可解除。如果错过，需要通过关闭时空门重打的方法来获得，建议一周目时就全部拿到。好在QTE只要全部成功即为PERFECT，由于本作QTE判定比较宽松，所以全PERFECT其实并不难。有互动情境的BOSS战如下：

EPISODE2 毕尔吉遗迹 AF005 年的悖论・α

EPISODE2 毕尔吉遗迹 AF005 年的亚特拉斯

EPISODE3 桑瑞斯水乡 AF300 年的全熟布丁大王（第 1 战）

EPISODE4 新都学院城 AF400 年的赛诺毕亚

EPISODE4 阿揭斯塔 AF200 年的亚种法尔希（第 2 战）



多元世界的幻视者



取得条件： 打出所有悖论结局，包括收集160个历史断片之后的隐藏结局。

奖杯说明： 要求玩家看过全部8个悖论结局外加秘密结局。坑爹的秘密结局需要你收集完全部160个历史断片后再把最终BOSS灭一遍才会出现。具体出现的位置在一般结局的后面，之前所有的剧情都可以跳过（包括STAFF名单等等）。



救济与终焉



取得条件： 打通关获得



陆行鸟骑士



取得条件： 累计骑乘陆行鸟移动一定距离，普通或暴走均可，解除时机是下鸟之时。本奖杯很容易就拿到，实在拿不到的话可以去大平原骑上鸟踩地图。



赌徒之梦



取得条件： 在赌场累计赢取1万枚代币，注意必须是赢取，买代币是不算数的。

奖杯说明： 本作的赌博做得挺无趣的，没有太好的办法。此奖杯要求是赢取的，因此如果你运气不好的话还真不好办。推荐是利用陆行鸟赛跑获得，比较轻松。陆行鸟赛跑推荐使用金陆行鸟（在逐渐死亡的世界中的一个宝箱里获得）。能力升满后基本没什么难度，只是比较耗时间。





为景气付出贡献



取得条件： 在商店和赌场累计用掉10万元



出神入化的拔刀



取得条件： 连续奇袭攻击100次。比较坑爹的一个奖杯。要求连续奇袭成功100次，期间可以砍空，可以逃走，但不能先制失败（即不能被敌人碰到）、不能重开。建议找一个敌人又弱又不积极的地方如毕尔吉遗迹AF005年慢慢完成。



因果的调音师



取得条件： 将任意一类的历史断片收集完毕



解决一切之人



取得条件： 收集完全部160个历史断片



赤红勋章



取得条件： 在第2章的毕尔吉遗迹 AF005年对亚特拉斯的战斗中拿到5星，注意弱化亚特拉斯的话就拿不到了，建议后期关闭时空门重新挑战。



苍蓝勋章



取得条件： 在第4章的阿揭斯塔 AF200年对亚种法尔希·亚当的战斗中拿到5星



昏黑勋章



取得条件： 在第5章的新都学院城 AF500年对帕可·紫水晶、帕可·舒俱来的战斗中拿到5星



破解专家



取得条件： 累计将敌人打成破解状态一定次数



疾风袭击者



取得条件： 累计奇袭攻击一定次数



组合指挥者



取得条件： 累计发动怪物必杀技一定次数



战斗沉醉者



取得条件： 在不逃走、不重开的情况下连续战斗一定次数



身经百战指挥者



取得条件： 累计切换阵型一定次数，条件非常简单，就是在战斗中多按LB键切换阵型，但要求的次数非常变态。很多玩家反映通关了都没拿到。此奖杯没有BUG，就是耗时，可以随便找个杂兵，在战斗中以HHH、DDD来回切换，过程非常之无聊。



势如破竹的猎人



取得条件： 累计干掉一定数量的敌人



无上之境界



取得条件： 塞拉和诺艾尔的全部水晶盘走满



见敌必杀！



将阿尔卡奇鲁第大平原的四大强敌全部击败，阿尔卡奇鲁第大平原的四大强敌分别是：阴天的无敌不朽神、雨天的食腐兽、晴天的龙龟和雷雨时的黄泉。



巨大冲击



取得条件： 一次攻击给予敌人99999的伤害



梦幻召唤士



取得条件： 令毕尔吉遗迹AF100年的提灯怪王成为同伴



值得夸耀的武勋



取得条件： 击败约尔芭乡AF400年出现的安迪罗（NORMAL难度限定）



时空之霸者



取得条件： 于最终BOSS战取得5星评价



游戏玩到现在，可以说是平衡性影响了一切，如果将几个无赖角色去掉，相信游戏的对战会更有研究价值。当然，破解这些BUG角色也是玩家战斗的一大乐趣，道与魔的战斗总是最有意思的，大家不妨在看本文的同时找些视频来参考。如今漫画发展接近尾声，我们有理由相信不久之后的《终极忍者风暴3》一定会为玩家带来更大的惊喜。

文 华尔兹&小川waywayway
美编 心の永恒



火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 世代	NBGI	动作
NARUTO—ナルト— 疾風伝ナルティメットストーム ジェネレーション		日版
2012年2月23号	1~2人	7330美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统介绍



❶ 血槽 ❷ 查克拉 ❸ 替身槽 ❹ 援护槽 ❺ 援护发动时间
❻ 忍具 ❼ 援护类型

基本操作

PS3	作用	PS3	作用
方向键	使用忍具	L1	援护攻击
○	普通攻击	R1	援护攻击
□	手里剑	L2	瞬身术
△	发动查克拉	R2	防御
×	跳跃	START	菜单
左摇杆	角色移动		

进阶操作

蓄查克拉

按住△键即可开始蓄查克拉，此时处于完全被动状态，对方可以放手里剑进行干扰。蓄查克拉尽量在对方倒地后使用，有了防御性的援护后便可一定程度上保证在蓄查克拉时的安全性。

本作替身不再耗费查克拉，照理说应该查克拉不缺才对，实际上恰恰相反，网战几场你就会发现，查克拉实在经常不够，为何？因为连击取消的查克拉冲刺要耗费很多额外查克拉。前作替身虽然耗费少量查克拉，但是消耗量真的非常少，说忽略不计也不为过，本作替身不耗费查克拉其实并没有多吃多少余地，而取消冲刺消耗的查克拉其实非常多，所以如何保持充足的查克拉是非常需要考虑的。



移动

×→×：连点两下×后根据左摇杆的输入位置，玩家就会做出大幅向一侧跳跃的动作。大多用来平移时躲避敌人的攻击，如果正面命中敌人会有攻击判定，之后可以接空中连技。

△→×：按△发动查克拉后按×即可作出瞬间接近敌人的冲刺动作，在冲刺动作下玩家可以挡掉所有手里剑攻击，命中敌人后同样有攻击判定，可以按○发动连技，是最为常用的近身手段。如果左摇杆向后拉则会瞬间远离敌人。

查克拉取消：本作新增查克拉取消系统，使用方法为在连击中输入△→×便可消耗查克拉快速取消连击的动作。这个系统是连续攻击的主要手段，也是遏制本作连续替身槽发动的重要手段之一。另外，这对于很多替身成功之后试图用奥义或者忍术回击的玩家是一个打击，由于忍术和奥义发动需要个过程，而在这短短时间里完全有可能被对方的取消冲刺命中继续连击。所以目押在本作中非常重要。

攻击

普通攻击：游戏中只要连续输入○即可进行华丽的连续攻击，途中将左摇杆向上、左右、下，不同的方向推可以使出不同的连招。多数角色以○连击为主，也有部分远程进攻角色以□连击为主。

投技：按下R2防御中再按○即可发动投技，投技发动速度较慢，且攻击力一般，根据角色的不同，投技距离会有些许变化，发动速度也会不同。投技可以掺杂在普通连续攻击中，对方如果不断防御除了连续攻击破防外，还可在途中对其使用投技。

手里剑：手里剑为远程专用，不过威力小且很容易被挡掉，多数用来牵制或者抢对手最后一

丝血时用。近身时则有发动速度快的特点，可以打乱对方的节奏。部分角色如迪达拉、天天等以□键攻击为主，所发射的则不只是手里剑，可以使用连续按□键的方式远程攻击。此外，在发动查克拉后使用手里剑会发射威力更高的查克拉手里剑，可以顶掉普通的手里剑，部分角色发动后还会发生形态变化，比如佐井的画鸟等。

援护攻击：游戏中一名玩家最多可以选择两名援护，选择一名援护发动时间会缩短，不过相比较而言还是推荐选择两名。援护多用来保命，尤其在替身槽用完的情况下被敌人抓到，此时发动援护方可化险为夷。根据玩家发动援护攻击的次数，援护槽会逐渐上升，上升至50%的状态可以发动特有的效果，本作的援护可以设定为攻击、防御，替身三种类型，在援护槽上升到50%的状态下，攻击型的角色会在玩家对敌人使用连续攻击时追加攻击，还会在玩家使用吹飞攻击后追击。防御型的援护会在玩家蓄查克拉时出现在面前进行防御。替身型援护会在中对方奥义后帮玩家抵挡奥义，之后相当长一段时间无法使用该援护。将援护槽蓄满玩家便可发动连携奥义，连携奥义发动方法为连按三下△键，此时玩家会处于红色查克拉状态，之后攻击命中敌人后便可发动威力巨大的连携奥义。

很多人说这作的连携奥义废了，理由是直接可以替身掉，连攻击系援助打回的状态都无法接上，而且三红的时间判定慢了0.5秒也给了应对者反应的时间。那么三红是否真的废了？也不尽然。要对方中三红有两种



主要途径，第一种大家都知道，便是耗掉对手的替身，因为本作替身可以99%成功，所以大家在战斗中出招便显得随意了许多，经常可以抓到对手的攻击间隙发动三红，而这如果是在已经耗掉对手替身槽的状态，那么对手当然只有挨打的份。第二种是要重点说的，跟本作极度容易的破防是有关系的。三红有个性质特点，就是及时被对手防御，对对手的防御状态是有损耗的，同时一旦三红一击让对手破防，三红的判定将会继续生效，说简单点，对方在差一次攻击就破防的状态下，发动三红，对方会直接崩坏防御同时被三红确认。因此在对手的防御状态为红的时候，用两发左右的查克拉手里剑磨一下，直接三红。因为对手有充足的准备时间，对手一般不会替身，而是会选择防御，那么就会被三红确认。



忍术：按△发动查克拉后按○即可发动角色特有的忍术，根据角色的不同会有较大的性能差异，威力相较于奥义来说较小，但是发生快，部分角色如雷影、牙等发动速度非常快，且有较长的突进距离，也有类似天天、迪达拉这种在远处追踪性能很强的忍术。部分角色的忍术，如鸣人的螺旋丸可以进行蓄力，蓄力后攻击方式与之前会有些许变化。

奥义：按两次△发动双重查克拉后再○即可发动角色特有的奥义，奥义具有发动速度慢威力强的特点，大部分奥义发动后可以挡下手里剑攻击，但并不具备无敌效果。不少角色的奥义隐蔽力很强，带有追踪效果，可以攻对方不备，比如勘九郎的黑秘技操炎蝎剧等。



觉醒：在战斗中，角色的HP减少到一定程度后查克拉槽会多出一格的提示，此时将查克拉蓄满即可发动角色的觉醒状态。觉醒之后部分角色在形态、攻击方式以及忍术上会发生根本上的变化，比如奇拉比的八尾形态、第2个鸣人的尾兽查克拉状态、佐助的须佐能乎等。觉醒后攻击力翻倍，对手的投技以及奥义完全无效化，可以使用替身术和忍术，但不能使用忍具、不能发动奥义和援护攻击。由于觉醒后攻击形态会发生较大的变化，比如雷影可以瞬间绕背、须佐能乎的大范围攻击等、会显得非常实用，不少角色（如鼬等）在觉醒后实力大幅上升。也有不少角色在觉醒后并不会有形态变化，只是单纯的攻击力上升。觉醒后有时间限制，时间一到会变回觉醒前的状态，且一段时间内无法再次觉醒。





防御相关

替身术：本作终于将防御与替身术分为了两个按键，在对方攻击瞬间按L2即可发动替身术，之后会出现在敌人后方。游戏中的替身分为敌人攻击前发动和攻击后发动。由于本作新加入了替身槽系统，使得替身术发动的难度大大降低，玩家更多要考虑到的是替身槽的消耗。替身槽在一段时间（大约14秒左右）不使用会全部快速恢复，玩家只有在替身槽高于对方时才适合主动进攻，否则非常被动，应以防御为主。替身槽共4格，每替身一次，消耗一格，无替身槽的状态下替身不能，替身槽会全部恢复，而在恢复期间使用替身的话，替身槽不会再恢复。被攻击替身槽也会缓慢增长，但是幅度非常之小。

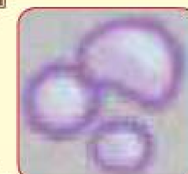
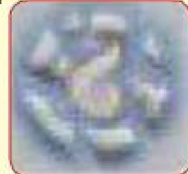
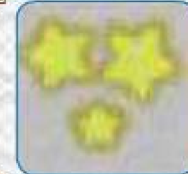
防御：按住R2为防御，不过在防御一定次数敌人的攻击后便会被破防，破防后短时间进入晕状态，此时迅速转左摇杆，快速按攻击键可以快速摇醒。本作中破防的速度非常快，过多的防御常常会令玩家处于被动。



受身：玩家在倒地瞬间按×即可进行瞬间受身，作用为避免掉落查克拉，不过受身后有一定几率会被对方追击。

使用忍具：游戏中根据左下角对应的方向按↑↓←→即可使用相对应的道具，不同的忍具有不同的作用，分为攻击型和自己使用型。玩家可以在忍具编集中进行装备。每个角色按↑为使用该角色固有的忍具，尽管形态不同，但效果只有以下几种。

状态说明

	攻击力上升		攻击力下降
	防御力上升		防御力下降
	移动速度上升		移动速度下降
	快速破防状态		中毒状态、一段时间体力徐徐下降
	睡眠状态、一段时间无法行动		被封印状态，无法使用查克拉
	自动发动变身术状态		觉醒中
	觉醒后一段时间内无法发动觉醒状态		晕眩状态，一段时间不能行动
	被敌人攻击时不会有硬直		自动弹掉敌人的手里剑
	援护槽快速上升		替身槽快速上升

其他系统心得

1. 在替身之后，两个角色的距离被做的比原来远，大概多了半个身位。不要小看这半个身位的距离，因为它知道导致了大部分角色，在替身成功之后无法直接OOOO反击对手，前两下会打空。

2. 另外一个细节上的改变是对查克拉冲刺的防御，前作中查克拉冲刺被防御后双方会弹开，极大的帮助了龟缩流猥琐，进攻方想尽办法也无法接近对方。而在本作中，防御状态为青色的时候双方会弹开一小段距离，这个跟前作也不同，弹开的同时是能进行防御的。而一旦防御状态为橙色甚至红色，双方不会弹开，进攻方可以直接进行OOOOOO连击。（这是还不是特别的绝对，双方的距离还是远了半个身位，一般第一二下打不到对手）

4. 立回，便是跟对手保持距离，处于防守状态寻找合适的攻击时机。可是本作当中的立回却是困难，一旦被对方的查克拉冲刺＋连续攻击缠上，替身都很难逃开。这里建议替身之后做两个选择，如果替身之后的OOO攻击，能够在第一下就攻击到对方的角色，可以选择替身后直接攻击（比如佐井），变守为攻。一旦使用的是投技距离比较短而速度比较快的话，可以选择直接出投技，因为对手的取消性质查克拉冲刺直接会被投技确认。第三选择是替身之后直接防御，防御住对方的查克拉冲刺之后，直接向两侧或者反方向跳开同时附带手里剑牵制。最后就是前作中并不实用的查克拉急退（△＋反方向X）在本作当中实用度大大提高，跟对方保持距离或者应对对方的觉醒，就靠它了。

5. 霸体实为本作上上乘的忍具，使用后被攻击无硬直！而且持续时间还不算太短，能用两次。这是适合猛攻流打法的玩家的最佳道具，你担心对手的反击？担心对手放援护缓解局面？用霸体吧！不要认为霸体无硬直但是依然损血有缺点，霸体状态下对方最多打你一下两下就只能被动挨打了。额外要说在霸体状态下，是非常害怕持续性伤害的忍术的，比如须佐能乎版佐助的忍术。

模式解析

故事模式



游戏的故事模式，分别有少年鸣人篇，疾风传鸣人篇、佐助篇、再不斩篇、卡卡西篇、4代目火影篇、自来也篇、我爱罗篇、宇智波鼬篇、晓篇、奇拉比篇。全部是以原著剧情中的战斗为主，不少篇章非常短，比如自来也篇，一共只有4场战斗。在这个模式中会有较为厚道的重制动画可以观赏，其中不少类似晓篇的宇智波斑与初代火影的大战非常精彩。随着剧情推进，后期的战斗中会加入许多对玩家不利的条件，多数为对方攻击力加乘，如果玩家实在打不过，系统会体贴地询问你是否降低难度。

单机对战模式

对战模式



普通自由对战，可以玩家与CPU战斗，两位玩家对战、CPU与CPU战斗，进入选人画面按□可以进行能力调整。

生存模式

生存模式是单机游戏部分最为耗时且难度相对最高的模式，玩家需要在此模式下连续与多位角色对战。生存模式分为入门、初级、中级、上级以及究极。除了无限化的究极模式外，其他等级中均各有10轮，玩家需要挑战每轮人数不定的多场连续战斗，最多可达12人，每场战斗结束后会根据玩家的表现给予HP回复。其中达成战斗前的指定条件后还会有额外的体力补给。



生存模式心得之佐井真好用系列

此模式下推荐使用打电脑最为方便快捷且无脑的人物，那就是《火影忍者》中的神笔马良——佐井。佐井的强大主要在于其奥义忍法 超兽伪画 甲全集。此招一旦发动，CPU就会完全丧失招架能力，百分之八十的CPU都会中招。此奥义发动后有瞬间向后退的无敌时间，发动之后以超广的范围向前推进，可以挡掉一切□攻击，即便偶尔被电脑防御或者瞬身躲掉也不会处于被动。惟一的缺点就是发动距离稍短，只要与敌人拉近距离便可保证其足够的命中率。再配合佐井标配的攻击力加乘忍具，整个生存模式就会变成战斗开始→吃攻击力上升→发动奥义→蓄查克拉→发动奥义→蓄查克拉→发动奥义→胜负已分。全程发三个奥义打完收工，并且最后会获得S级评价，一切就是这么简单粗暴。如果发生意外情况，比如攻击力增加状态下时间到了，对方还剩一丝血的时候可以直接使用忍术超兽伪画、此招带有追踪效果，同样命中率很高，遇到□攻击流就用△→×后近身格斗解决。总之有了佐井此模式会变得毫无难度可言，即便面对12场连战都可以轻松通过。



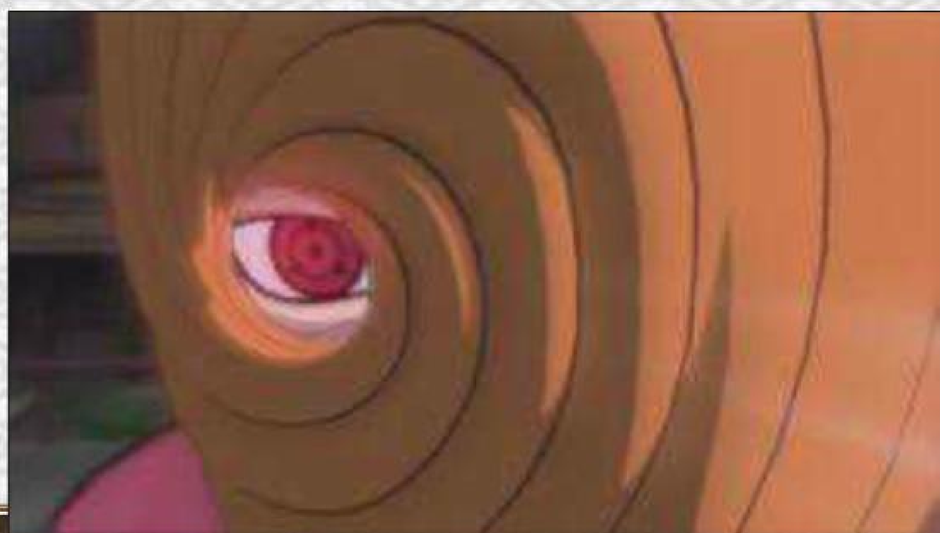


除了佐井外，可以发动奥义黑秘技操炎蝎剧的勘九郎也十分强力，此奥义带有自动追踪效果，并且同样有标配攻击力上升的忍具，可惜由于其操作木偶，在近身战时较为不利。玩家在这个模式下如果看腻了佐井的奥义动画可以考虑换勘九郎上。另外一个角色推荐麒麟版的佐助，躲在远处一直放麒麟对付CPU也是个不错的方法。



锦标赛模式

锦标赛模式以淘汰赛的方式进行，最多参赛者为八名，全部角色战斗直到分出最后的胜负为止。整体而言难度不高。



练习模式

此模式下可以对CPU或者玩家条件做各种改动，比如查克拉自动补充等，推荐给新手练习。

网战模式

游戏这次网战依然占了主打位置，将会消耗玩家大量的时间精力。尽管有多位BUG人物在，不过与人斗其乐无穷，如何克制这些无赖角色也成了这个模式下的一项乐趣。对于新手来说，如果总被屈着打难免也会有想摔手柄的冲动，丧失了动力。不要紧，以下内容应该可以帮到你。

网战心得

基本思路：网战中基本思路围绕着替身槽，要点就是抢先，以△→×先接近命中对手为主，对手在连续打击中多半会选择使用替身，之后我方同样可以发动替身，这样根据替身槽的消耗，到头来是先攻击的一方占优。虽然基本思路是这样，实战时并非如此简单，在连续挨打的被动情况下，替身掉对手的攻击后马上发动忍术，如果该角色忍术够快（如带土、雷影等），对方多半会没有反应的时间，防不胜防。此外还可以利用本作的新系统冲刺取消，攻击中即使对方替身成功也可以发动替身取消继续追击。应对的方法是使用连击型的援护，对方如果冲过来主动攻击，我方处于被动时马上放个援护角都连击（原因见下文），逼迫对方消耗替身槽，这样玩家即可反客为主。



在与电脑战斗不怎么实用的投技在网战中较为重要，专门对付那些在用替身后防御的玩家。其实由于本作破防速度很快，与其使用威力较小的投技还不如连续打击回报大，不过投技确实能起到出其不意的效果。

玩家在替身槽少于对方时建议选择拉开距离横向平移躲避为主，对方逼迫过来后就放援护逃开。等替身槽逐渐回复后再主动攻击。平移发射手里剑是拉距战的主要手段之一，如果不会平移的话，会连续被类似团藏这种角色用忍术活活屈死。



关于援护攻击

游戏中的乱舞连击型援护非常厉害，由于替身术发动一次只能躲掉单发的攻击，想要回避多段攻击的话就需要耗掉大部分替身槽，处于相当不利的局面。所以类似角都这种角色释放出来后就具有绝对优势，被打的玩家只有两种选择，连续消耗替身槽躲开，或者持续挨打。所以本作的最强援护就此诞生，第一首选便是不死角都，第二位人选则是白骨君麻吕。不过这些都是有攻击距离限制的，类似团藏这种有无赖忍术的援护也不妨一用，在对付天天这种麻烦的对手时比较好用。此外主打进攻战的角色可以考虑使用雷影的跟班达鲁伊，在多段电击击中敌人后会有大好时机用来进攻。

此外强烈推荐的远程忍术还有多段攻击的雷影，范围很远的迪达拉，同样追踪性能强烈的小天天。近战援护还有一个强力角色是红豆的蛇连放，多段，难躲。此外一位强大的援护那就是疾风传中的樱，援护放出后的砸地面有很好的追踪性，对于喜欢平移的玩家来说效果不错。

关于最强角色天天

本作中少年版的天天取代了前作中的大赖角迪达拉，一举成为本作网战中大家最不愿意遇到的角色之一。天天之所以能成为网战皇后，靠的就是一招忍术操具 天刃乱万，此忍术发动后会有多个兵器从卷轴中飞出，且带有绝对的追踪效果，发动快，不能弹。觉醒后攻击力大幅上升，发动防御援护后更是可以无脑放忍术。对付她的方法就是使用惟快不破的方法，类似雷影觉醒后，4 代火影的闪光等都可以瞬间来到天天的后面追击，这样即便她的忍术追击性能再强都会被打乱节奏。不过恶心的是天天的道具中有起爆符，扔一个之后直接就能和你瞬间拉开距离，如果配合角都之类的援护会很烦、再加上觉醒时间有限，有利时间一到便毫无胜算可言。

还有一个办法就是使用佐助之类的火球系忍术，豪火球可以顶掉天天的忍术，如果队中有这些强力忍术的援护在，便可很大程度遏制其忍术连发，最起码不会处于被动，等天天的查克拉用完就选择攻上去。总之与天天战斗一定不能打远战，近距离才是她的弱点。

这里提供玩家小川 waywayway 的两套打法作为参考。第一套，是非泛用性角色。也就是说要用一类角色。当然，我们不用天天，互拼很无聊。举例，少年带土，团藏，火球佐助，火球釉等等等等。没错，便是忍术为远程系角色。同时带两个远程系辅助，推荐天天和土影。这种打法是拉开距离，对拼远程。试一下就会发现，火球和团藏的风遁可以完美压制天天的忍术，我们不需要顾及天天忍术的追踪性，因为我们根本不躲，直接互拼，我们也不担心天天的两个远程援助，因为我们也有。火球压制天天的忍术，即使对方替身，我们也赚个替身槽，推荐用带土，带土的火球发生速度极快，互拼完全没有问题。



▲小天天一跃成为本作最BUG的角色。

第二套，是泛用性角色的了，也是我喜欢的，因为用特定人物对某个人物进行针对性打法其实和技术没太大关系，用任何人都可以应对，才是我希望研究的。当然，这一套打法就需要极高的操作。如果第一套是和对方拼远程，那么第二套便是用近身肉搏压制天天。之前有人试过这种方法，似乎并不奏效，但这里要注意的是天天的忍具——三个起爆符！这是近身肉搏的最大忌讳。一旦你接近天天，对方不但可以用援助缓解，而且自身携带的三个起爆符可以直接吹飞你，然后继续和你拉开距离。这里面我们就要紧盯天天的动作，一旦对方抛出起爆符，我们不要求马上反应快的替身掉，但是至少要在中了起爆符之后马上反应出来替身，此时处在半空中，直接△＋× 进行查克拉冲刺粘过去继续追打。说白了，这个打法必须对战场上的局势把握非常到位，那么对方招援助呢？这个时候我方的援助就要有所考虑来应对对方的援助。推荐佩恩，神罗天征可以同时把对方的援助包括对方本身弹开，而且替身的话还可能继续命中。需要注意的是这个打法急需查克拉，无论是替身之后的冲刺粘上去，还是连击中的取消冲刺，都消耗查克拉很多。所以轻易不要施放忍术或者奥义，除非对方已经没有替身，或者你能保证 80% 能命中对方。

其他“无赖”角色



游戏中除了天天外还有以下角色非常破坏平衡。

本作的迪达拉被削弱不少，不过不知道应对方法还是被弄得非常恶心，破对方的炸弹连发，最简单的方法就是用查克拉手里剑封住他的行动，查克拉手里剑可以直接穿过迪达拉的普通炸弹，很容易将其牵制住。

其次还有佐助、鼬这种觉醒后发动须佐能乎非常强力的类型。对付须佐能乎最好的办法就是拉开距离用忍术和援护打，对方即便攻过来耗光替身槽也要躲掉，之后再次拉开距离即可，须佐能乎的硬直以及受创判定很大，只要距离足够就能急死对方。

还有一个非常难搞的角色就是 16 年前的面具男，他耍无赖的手段一样是靠一招忍术攻击——天地爆葬，发动后角色移动且带有两段爆炸效果。这招虽赖，但是好在威力一般。横向平移以后抓他的收招空隙用忍术打。



推荐强力角色



除了以上 BUG 角色外，如果想用正常方法战斗在网战中立足，推荐使用以下角色。

首先就是牙，奥义牙狼牙扔烟雾弹不但发动速度快，而且非常隐蔽，掺杂在连续攻击中很难看出来。其次忍术牙通牙发动速度与距离并进，在近距离下非常不好判断。不过牙的弱点就是忍术落空后会有非常大的硬直，如果对方连续平移躲避或者防御的情况下很容易被反击。觉醒后牙通牙的威力与发动速度大增，再加上默认忍具兵粮丸可以提升攻击力，是非常强力的人选。

近战推荐使用雷影，忍术发动非常快，用个援护达鲁伊可以迅速牵制住喜欢拉距离战的对手，觉醒后急进的瞬身可以直接来到对手身后，打近战有绝对的优势。

仙人版的鸣人也是非常好用的角色，首先普通招式打击距离远，其次风魔手里剑的牵制力很强，有追踪效果。奥义螺旋手里剑掺杂在攻击里隐蔽性能好，可以接在空连之后，到觉醒后更是有尾兽状态下连发尾兽玉的强力忍术。

此外少年卡卡西的攻击速度很快，雷切性能和牙比一点都不弱，与其类似的角色还有李，一样以攻击速度快著称。李觉醒后的忍术在近距离情况下有足够的优势，相对来说适合新手使用。



商店

在商店模式中分别可以购买替身术道具、忍具、忍卡、称号前半部分、称号后半部分、图片。游戏中战斗获得的钱都可以在此消费，商店中的部分物品是需要达成特定条件后才能购买的。购买到一定程度后方可解锁相关、奖杯。

鉴赏模式



此模式中可以查看替身术道具、忍卡、忍具、奥义影像、图片、动画、统计以及对战录像。

部分强力角色分析心得

鸣人（仙人模式）



特性

中距离牵制力强，分身打击范围远，觉醒后攻速大幅上升，远距离有绝对破坏统治力。

投技距离

较短

特殊镖-风魔手里剑

具有较强的追踪性，并且威力在一般的查克拉手里剑之上，发动速度稍慢，不过牵制力是一等一的。

LL技

LL技胜在距离远，不过节奏方面性能一般，容易被打断，建议多用冲刺取消后改为空中连段，在后面可接奥义，回报大幅上升。而以↑收尾的LL技更可无需冲刺取消直接换成空中连段之后接奥义，绝对是对方替身槽耗光后的主力技。

忍术-螺旋连丸

性能优秀的突进忍术，近距离发生速度极快，远距离会有较大硬直，偷袭效果一流。

奥义-真风遁螺旋手里剑

发动速度快，并且攻击距离足够远，可以接在空中LL技后面，缺点是没有刚体，会被打断。

觉醒后

手里剑变为连续发射尾兽炮，牵制力与速度都十分强力。LL技速度非常快，不过招与招之间的衔接速度却有些延迟。忍术虚狗炮基本是仙人鸣人觉醒后的主力技巧，配合手里剑将敌人的行动几乎可以完全封死，躲避此招的方法只有横移，正面对抗只会挨打。

牙（少年时期）



投技距离

较短

特殊镖

查克拉手里剑

LL技

牙的LL技算是朴实，速度与衔接上都属于中规中矩，属于容易被替身掉的招式。

特性

速度与牵制力中等，不过忍术强力，奥义隐蔽性能优秀。擅长近战，远战比较吃亏。

忍术-牙通牙

牙的主力技，突击性能优秀，近距离下发生速度极快，只要在距离内几乎只要发动就能确认打中。在对方近战中，替身后直接发动效果突出。缺点是远距离情况下容易看穿，且被躲避或者防御后有较长的硬直。

奥义-牙狼牙

跳起后扔烟雾弹的技巧，优势在于在替身后或者发动援护后出这招很难被看出来，距离也远，并且发动后没有硬直，烟雾范围内敌人中招便会发动。

觉醒后

觉醒后无根本变化，不过由于速度和攻击力提升，牙通牙发动的速度更快，威力更高，对方连吃几个牙狼牙后基本就没多少血了。

雷影



特性

移动速度很快，攻击频率一般，近距离发动忍术几乎没有间隔时间。

投技距离

较短

特殊镖

查克拉手里剑

LL技

相比移动速度，雷影的LL技只能用非常慢来形容，3种都没有太大优势，虽然节奏变化多，不过基本还是需要等觉醒后才更加实用。

忍术-雷犁热刀

与牙类似，发动速度极快，并且突进速度在牙之上，穿插在LL技里可谓非常高伤害。缺点同样是远距离容易被屈，且有收招时间，发动速度可说在仙人鸣人之上。

奥义-雷我爆弹

雷影的奥义也算是发动速度比较快的类型，突进距离中等，隐蔽性不错，常用来攻对方不备。

觉醒后

攻击速度变快，并且最重要的是由于觉醒后机动性的大幅提升，可以瞬间绕背，配合高速超大范围的LL技和查克拉取消对对手进行连续伤害。忍术发动速度更快，伤害更高，即便远距离也有一定威胁。



团藏



特性

忍术十分强劲，觉醒后忍术范围大增，能将对方活活屈死。

投技距离

较短

特殊镖–查克拉针

查克拉手里剑

LL技

作为用忍术为主的团藏LL技较为普通，胜在速度较快，不过值得一提的时觉醒后的LL技范围大增，全部变为远程吹飞技，效果和普通状态下的忍术连发差不多，配合觉醒后的忍术可以说是相当无耻。

忍术–风遁真空连波

团藏的主力技，发动速度快，且能将正前方全部吹飞，破解的方法是平移后用查克拉手里剑打。

觉醒后

觉醒后LL技全部变为远程吹飞，忍术更是范围大增，几乎是全屏攻击，横移也无法躲避，将对方打倒后可以连续使用，援护都会被直接打掉，对方基本没有还手之力。

佐助(麒麟)

特性

使用刀攻击速度快，范围远，远程以查克拉手里剑为主，奥义麒麟多段追踪攻击，配合援护插动效果显著，

投技距离

较短

特殊镖

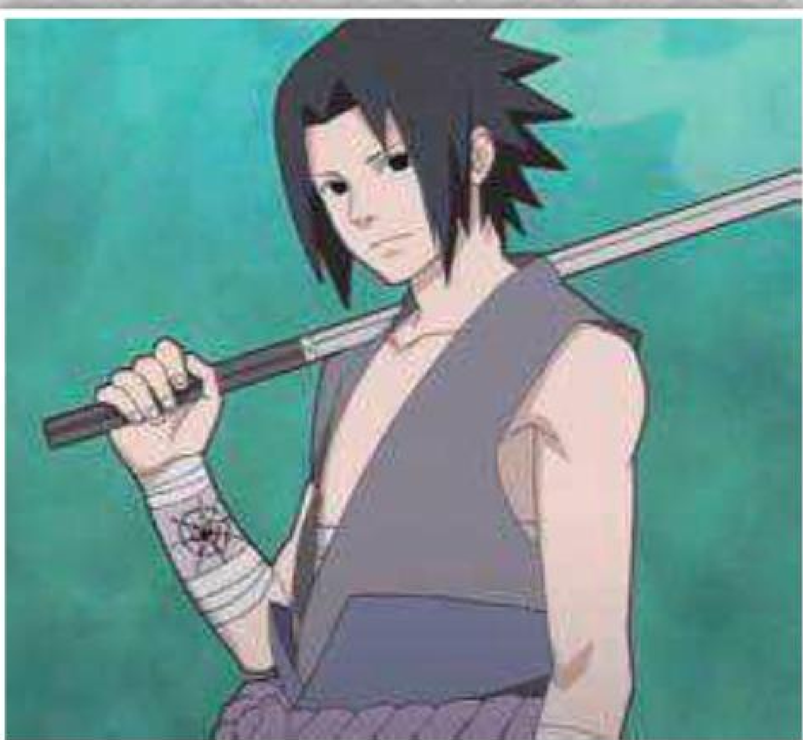
查克拉手里剑

LL技

节奏性能较快，起手时间也短，距离由于用刀有一定保证。

忍术–螺旋连丸

火球的速度一般，结印动作慢，且火球单纯打正面，基本作用不大，可用在替身后偷袭。



奥义–麒麟

算是麒麟佐助的一大优势，发动距离无视，且追踪多段判定。

觉醒后

觉醒后的咒印状态LL技性能一般，忍术发动较慢，惟一比较实用的应该是特殊镖下的三个豪火球。

佐助(须佐能乎)



特性

忍术发动快，追踪力强，且多段攻击，觉醒后须佐能乎性能优秀。

投技距离

须佐能乎的抓取，距离中等，判定比较宽松，混在攻击中不容易被看出来。

特殊镖

查克拉手里剑

LL技

与麒麟版基本相同，不过收尾更快，动作效率更高。

忍术–炎遁 加具土命

此招绝对是须佐能乎版佐助的神技，敌人近身状态基本会被打，配合多段援护角都、君麻吕即可形成连续多段攻击，消耗对手大量替身槽或者迅速破防后再发追身动奥义。不过缺点也是有的，发动途中佐助站在原地不能动，完全是硬直状态，被敌人抓住只有鱼肉的份，所以在使用时一定要拉近距离，远距离不但难以命中，还会遭来敌人的反击。

奥义–须佐能乎

这个追身奥义的动作不是很明显，放在援护乱舞里对方不宜察觉，不过单发没什么威胁。发动成功后有少许原地恢复收招时间，影响追击或者吸收查克拉的进度。

觉醒后

须佐能乎的攻击力范围与判定都很强力，一定要追着对方打，对手用援护就替身掉，接着反复追击，对方援护和替身都没有的时候就爽了，破防极快，攻击力更没话说。不过对付远程角色在近身时应该多加小心。

佐井



特性

生存战的大赖角，到了平时对战时虽不能用连续发奥义的方法赢对手，不过通过优秀的特殊镖和忍术也能挤进强力角色的范围。

投技距离

佐井的投技同样是本作所有人物中数一数二的，他并非速度型投技，而是远程保身型。即距离远，同时失败的话也拉开了与对手的距离，比较安全，而且带有吹飞属性可以引发攻击援助连锁。

特殊镖–画鸟

拥有本作最强查克拉手里剑，说最强不是因为向前作蝎一样产生巨大的伤害，而是拥有绝对的追踪性，在实战中你很难全部躲开佐井的查克拉手里剑。而一旦被命中，要么替身，要么自身动作被停止。要知道，强调积极进攻的本作，被手里剑命中损血是小事，节奏失去控制则是大忌。而佐井可以轻易的利用查克拉手里剑干扰对手。



LL技

一般人总认为OOOO不同人只是动作的区别，实则还是有区别，比如佐井的OOOO，第一下是踢起一脚，这个距离比较长，在本作替身成功后和对手的距离被拉远了一点的情况下，这多出一点的攻击距离有时候可以起到至关重要的作用。

忍术–超兽伪画

忍术发动速度比较快，同时三个墨虎可以抵消敌人的远程，数量上占据了绝对优势。比如对手是火球或者迪达拉的两鸟，墨虎可以抵消掉之后剩下的1,2只依然攻击对手，而且墨虎同样具有非常良好的追踪性。

奥义–超兽伪画 甲全集

这招在对电脑时十分好用，不过在与人对战时无论攻击速度还是隐蔽力都比较废，多半会被敌人替身或者防御掉。

觉醒后

所有能力提升型，实用度一般，不如使用援护配合来的划算。

少年卡卡西



特性

忍术雷切发动快，距离远，未打中的情况下硬直小，LL技牵制力强。忍具中有激昂丸。

投技距离

距离中等判定时间较长。后退再滑铲的动作可以避掉敌人的近距离招式。

特殊镖

查克拉针

LL技

半空翻到对手上空斩下，同时再飞出一段距离，这招发动速度奇快，同时无论是否攻击成功，都会弹出一段距离，保护自己。所以在对战中多多使用，安全，不消耗查克拉，而且让对手头疼不已。可惜身材问题，攻击距离稍短。

忍术–千鸟

少年卡卡西拥有本作发动速度最快的冲刺系忍术之一——雷切。这一招不仅速度快，同时距离也长，判定范围也比直观看上去大很多。由于本作在打法鼓励进攻，查克拉冲刺满天飞的状况时时发生，这个少年卡卡西的雷切无疑是打击猛攻流的利器。

奥义–白光刃

直线冲刺效率一般，发动速度与隐蔽性都不太好，不推荐经常使用。

觉醒后

在所有能力提升的情况下范围有所上升，雷切发动更快，攻击力更高。

白



特性

如果把人物按照S,A,B,C级的话，我一开始用白的时候觉得白是在B级和C级之间，接近C级。但是用了一段时间白来网战，觉得白还是可以站到B级的立场。具体看怎么使用。

投技距离

白的投技属于距离近发生速度快的类型，在猛攻比较多的本作，时不时使用的话可以直接确认对方的查克拉冲刺

特殊镖

查克拉针

LL技

白的LL技比较废，半空扔镖很难命中对手起到牵制作用。

忍术–秘术 千杀水翔

忍术则是研究的重点。白的忍术拥有几乎和带土的火球一样的发生速度，但是问题是冰的移动速度和火球的前飞速度实在无法比拟，导致直接命中对手的机会小之又小。不过白的忍术有追踪性，这个追踪性需要格外重点的分析。你会发现，只要对方角色左右跳一下，就可以闪开白的忍术，似乎白的忍术追踪性完全无用，实际上不是这样，白的忍术的追踪性比较特别，应该说和天天的恰恰相反，忍术施放之后，冰的追踪路径是一开始角度小，之后角度大，也就是说如果你不单单是左跳一下，而是左跳之后继续横移想躲得更远，则反而会被横向追踪的冰击中。这是白的忍术轨迹的特点。再来说说命中特点，白的忍术有两次命中，运气好可以骗多对方一次替身，一般的情况是中了第一下，第二下被替身替掉，结果就是伤了对方少许HP，同时耗掉对手的一格替身，划算与否我想看各人的战术了。

觉醒后

觉醒后属于全能力增强型，不过特殊镖会变得速度更快，威力更高。

宇智波 带土



特性

拥有全游戏最快的豪火球，LL技与投技发动速度快。

投技距离

向前跃的过程中只有中间有判定，所以实际距离很短，带土的投技虽然距离很短，不过胜在发动速度很快，而且动作十分的隐蔽，经常让对手反应不及时而没有替身。

特殊镖–查克拉针

查克拉针

LL技

攻速一流，和卡卡西不相上下，同样存在范围较小的问题。

忍术–豪火球之术

发动速度极快，一抬头一吐火几乎没有结印的时间。即使对方已经开始查克拉冲刺了过来，发动带土的豪火球，依然可以确认对手。

奥义–凤仙火之术

直线冲刺效率一般，发动速度与隐蔽性都不太好，不推荐经常使用。

觉醒后

全能力提升型，觉醒后连发豪火球只能用平移躲掉，追击后连续用LL技牵制力较强，不过由于觉醒后无法援护，最好确保对方无乱舞型援护时再追击。

奖杯相关

奖杯总数	41	铜杯	5	银杯	3	金杯	1	白金	1	奖杯难度	E



I'm the greatest ninja! 白金

取得条件： 取得所有奖杯



Tale of Naruto Uzumaki complete 铜杯

取得条件： 完成旋涡鸣人的故事模式






Tale of Sasuke Uchiha complete
铜杯
取得条件：完成宇智波佐助的故事模式




Tale of Naruto Uzumaki complete
铜杯
取得条件：完成旋涡鸣人的故事模式




Tale of Itachi Uchiha complete
铜杯
取得条件：完成宇智波鼬的故事模式




Tale of Madara Uchiha complete
铜杯
取得条件：完成晓的故事模式




Tale of Zabuza and Haku complete
铜杯
取得条件：完成再不斩的故事模式




Tale of Jiraiya complete
铜杯
取得条件：完成自来也的故事模式




Tale of Gaara complete
铜杯
取得条件：完成我爱罗的故事模式




Tale of Kakashi Hatake complete
铜杯
取得条件：完成卡卡西的故事模式




Tale of Young Naruto complete
铜杯
取得条件：完成少年版鸣人的故事模式




Tale of Killer Bee complete
铜杯
取得条件：完成奇拉比的故事模式




Substitution Jutsu Master
铜杯
取得条件：替身术的种类收集率达到80%
奖杯说明：一般将故事模式打完，要求的生存和锦标赛完成即可达到80%。




Ninja Info Card Collector
铜杯
取得条件：忍者卡片种类收集率达到50%




Card Collection Master
金杯
取得条件：忍者卡片种类收集率达到80%
奖杯说明：正常情况下其他所以内容完成即可去商店买够80%，实在不够的情况下就去打网战，获得几率很高。




Alias Master
金杯
取得条件：称号种类收集率达到80%



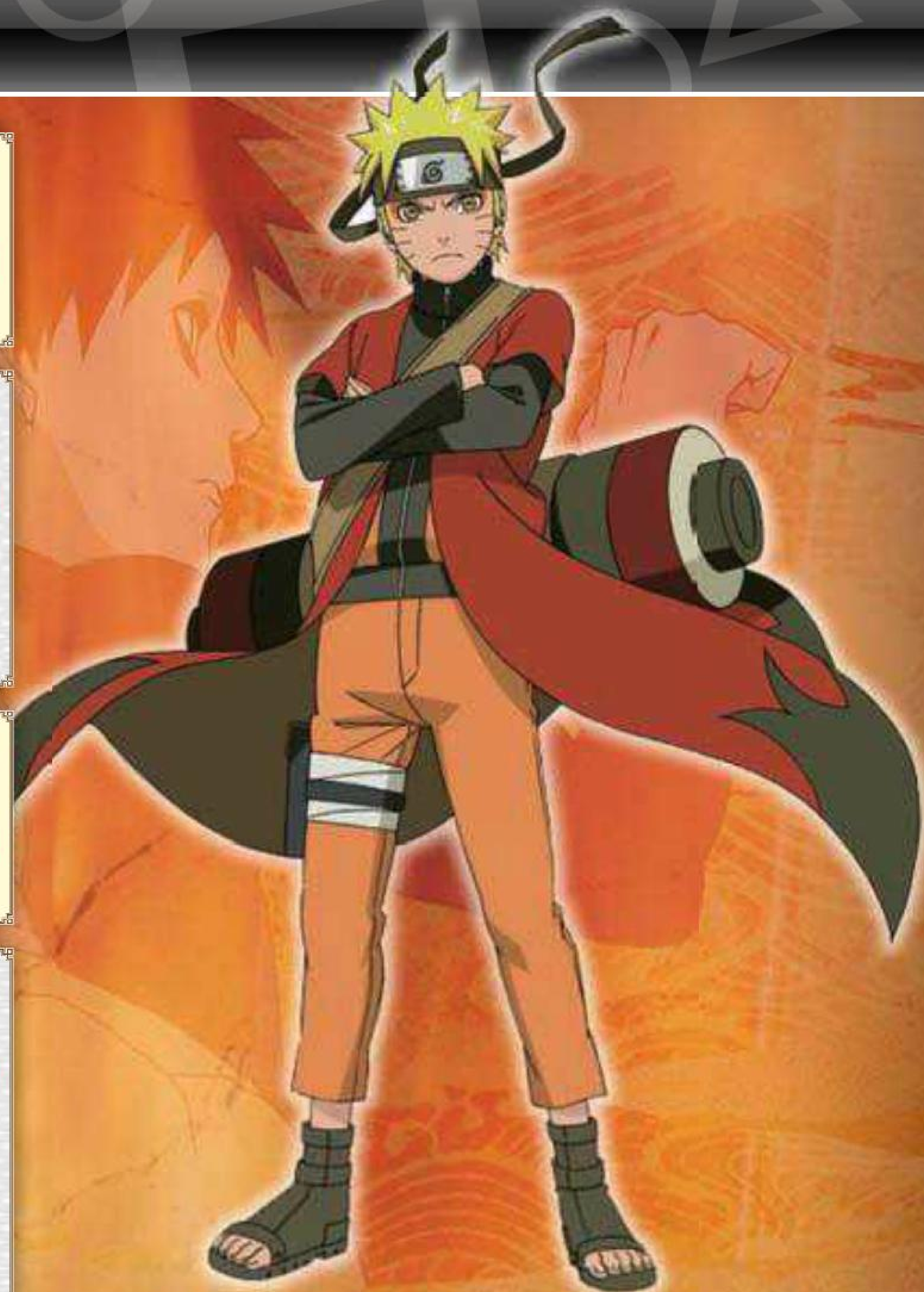

Ninja Tool Master
铜杯
取得条件：忍具种类收集率达到80%

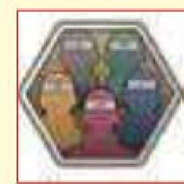



Image Master
铜杯
取得条件：图片种类收集率达到80%




Ultimate Jutsu Movie Master
铜杯
取得条件：所有奥义动画收集率达到80%
奖杯说明：奥义使用完后需要战斗结束，不能看完直接退出，使用我方能力最大对方最小的方法即可。






Ultimate Ninja Gathering
银杯
取得条件：对战模式中可以使用所有角色



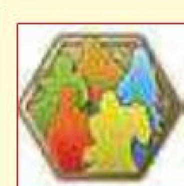

First S Rank!
铜杯
取得条件：取得第一个战斗后的S评价




Gimme a hand!
铜杯
取得条件：对战模式可以使用所有援护角色




Master Survivor!
银杯
取得条件：生存模式全部完成
奖杯说明：参照攻略中的佐井战法，完全无难度。



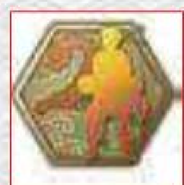

Five Kage Summit
铜杯
取得条件：五影全部可以使用




Past Hokages
铜杯
取得条件：可以使用全部前代中的影身份角色




Younger Version
铜杯
取得条件：可以使用全部《终极忍者风暴》1代的角色




Shippuden
铜杯
取得条件：可以使用全部疾风传的角色



信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结





Introductory Stage Survivor!



铜杯

取得条件：完成生存模式全部入门级挑战



Beginner Survivor!



铜杯

取得条件：完成生存模式全部初级挑战



Intermediate Survivor!



铜杯

取得条件：完成生存模式全部中级挑战



Advanced Survivor!

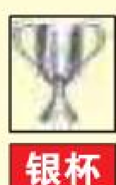


铜杯

取得条件：完成生存模式全部上级挑战



10 Down

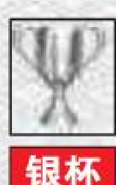


银杯

取得条件：在生存模式的究极挑战中连续击败10位对手



Tournament Champ!

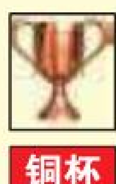


银杯

取得条件：完成所有锦标赛



Team Seven Tournament Champ!

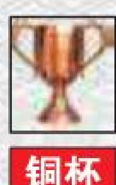


铜杯

取得条件：完成第七班组合的锦标赛

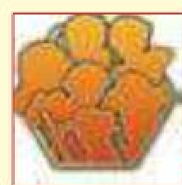


Sand Genin Tournament Champ!



铜杯

取得条件：完成沙忍组合的锦标赛



Leaf Genin Tournament Champ!

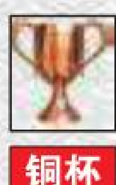


铜杯

取得条件：完成木叶下忍组合的锦标赛



Boy's Life Tournament Champ!



铜杯

取得条件：完成Boy's Life组合的锦标赛

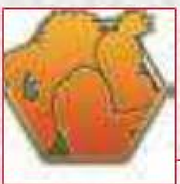


New Team Seven Tournament Champ!



铜杯

取得条件：完成新第七班组合的锦标赛



Leaf Chunin Tournament Champ!



铜杯

取得条件：完成木叶中忍组合的锦标赛



Ultimate Ninja Tournament Champ!

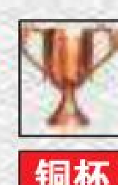


铜杯

取得条件：完成究极忍者组合的锦标赛



Leaf Higher-Up Tournament Champ!



铜杯

取得条件：完成木叶上层组合的锦标赛



Shippuden Tournament Champ!



铜杯

取得条件：完成疾风传角色组合的锦标赛

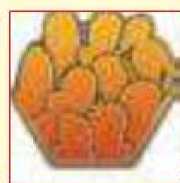


Peerless Ninja Tournament Champ!



铜杯

取得条件：完成最强忍者组合的锦标赛



Akatsuki Tournament Champ!



铜杯

取得条件：完成晓组合的锦标赛



Five Kage Tournament Champ!



铜杯

取得条件：完成五影组合的锦标赛



First Shopping!

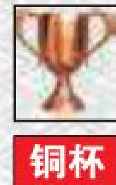


铜杯

取得条件：去商店买第一样东西

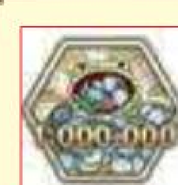


First Ninja Tool Edit!



铜杯

取得条件：随便自定义一个忍具



Wealthy Ninja



银杯

取得条件：金钱累计达到1000000



Game Master!



铜杯

取得条件：游玩时间达到30小时

奖杯说明：即便在标题画面下也算作游戏时间。



Ninja Lover!



金杯

取得条件：使用过所有角色

奖杯说明：必须使用所有人物，包括同一人物的不同服装版本，最快的方法就是去对战模式，将自己能力调最高，对方调最小，开场就连续放奥义，一场不到一分钟。注意玩家心里要有个顺序，不然漏了哪个就麻烦了。

奖杯获得指南



游戏想获得所有奖杯、其实并不困难，玩家首先将所有故事模式通关一遍，之后开始打锦标赛和生存模式。这两个模式中都推荐使用佐井，原因上面提到了。由于游戏要求玩家所用角色均使用一遍，初期玩家大可选择佐井以外的角色，增加点变化，不然那个奥义动画看个不下几百遍谁都会觉得烦。不过选择不同人物时一定要有个顺序，否则到头来不知道落下哪个可就麻烦了。

锦标赛没什么难度，不过生存模式后期基本就要靠佐井了，打完 10 轮的究极生存再往后打虽然还会出卡片、道具之类的，不过效率太低，如果不是追求 100% 的玩家大可打完 10 个角色后拿到、奖杯就选择退出。

之后去打对战模式，选 vs com，把剩下没用过的角色用一遍，注意其中包括同一角色按 R1 后的不同服装版本。建议在选人画面中按□将我方能力改为最大，对方为最小，这样开场放完两个奥义即可搞定收工，省时省力。



使用角色、奥义收集完后去商店开始疯狂购物，到最后忍卡估计有 70% 多，剩下的建议去网战中获得，可以拿不少，效率以及乐趣都比打电脑高。最后挂机等 30 小时一过即可白金。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

杰克与达斯特 旧世界的遗产 HD	SCE	动作冒险
PS3 Jak and Daxter:The Precursor Legacy HD		美版
2012年2月7日	1人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

文 SunX 美编 心の永恒

“顽皮狗”的遗产再度启封！

奖杯综述

奖杯总数	39	铜杯	22	银杯	12	金杯	4	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	10～15小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	1个手柄

本作没有难易度的设定，只需通关 1 遍就能拿到白金，所需时间在 10～15 小时之间。大部分奖杯会根据任务完成度而逐步开启，剩余的收集类奖杯则与 3 项收集挂钩，分别是 2000 个遗迹蛋、101 个能量球和 112 个小蝇，必须全部找全，缺一不可。

白金路线

1. 单人故事模式通关。游戏没有难度选择，正常通关过程中开启流程奖杯并尽量收集。

2. 完成支线任务，未能完成的收集在通关后补完。



Top of the Heap



白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯。

系统简介

基本操作

按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆	旋转视点
○	旋风腿
×	跳跃
□	攻击
△	切换主观视点
L1/R1	蹲下
L2/R2	显示状态
START	任务菜单



特殊操作

按键	作用	效果
×+×	二段跳	可以跳得更高更远
L1+×	蓄力跳	只能在静止状态中施展，比二段跳跳得更高
×+□	跳跃下落攻击	用于踩地面开关或对付特定敌人
L1+□	升龙拳	主要用于解谜或对付特定敌人
移动中L1/R1	翻滚	快速闪避
移动中L1/R1+×	翻滚跳	比二段跳跳得更远

攻关要点

攻关难点主线体现在动作解谜环节，战斗并不是重点。在冒险过程中，杰克要灵活运用4种颜色的能量，绿色能量可以恢复体力，蓝色能量用于开启各类机关，黄色能量可使杰克具备远程攻击能力，红色能量可提升杰克的攻击力，至于黑暗能量则会对杰克造成伤害。本作的任务自由度很高，杰克可随意穿梭于不同的世界和区域，为了不造成混乱，下文攻略将按照特定的顺序来进行。

奖杯流程攻略

喷泉岛/Geyser Rock

■任务数：4　■遗迹蛋：50
■能量球：4　■小蝇：7

看完冗长的片头剧情之后，立刻就明白杰克身边的活宝达斯特是怎么来的了（笑）。回到村庄后接到绿色贤者萨莫斯的教学任务，玩家先熟悉下操作，任务重点是收集齐3类收集品，在以后的关卡中也是如此。整个喷泉岛的场景并不复杂，基本属于“一本道”。按START进入菜单可以查看任务的完成情况，除了3个主线任务外，还有1个解救小蝇的收集任务，按×+□砸破7个红色铁箱子即可，以后每关中都有该项任务。关卡中绝大部分遗迹蛋的位置都在必经之路上，比较容易遗漏的6个蛋在不停喷发着泉水的沙滩上。



相关奖杯


Open Sez Me

铜杯
取得条件：在喷泉岛上利用蓝色能量开启遗迹大门。

杰克的故乡/Sandover Village

■任务数：6　■遗迹蛋：50　■能量球：6　■小蝇：7

杰克的故乡是一片绿色的大陆，场景会随着时间流逝而发生昼夜变化。从村子内可以通向不同的区域，包括村子在内的每个区域就等于是1个独立的关卡，每个区域内都设置有特定数量的收集品。与村子相邻的炮台海滩和禁忌之森虽然已经开放，但建议还是先完成村子里的各项任务。

任务1 Bring 90 Orbs to the Mayor

杰克被脾气暴躁的萨莫斯赶出门后，通过木桥就正式进入村庄内，右手第1间屋子的主人没在家，主人渔夫此时正在禁忌之森中抓鱼，以后自然会遇到他。左手第1间是村长的家，村长会委托杰克修复风车，暂时先不管这个任务。此外杰克还能用90个遗迹蛋与村长交换1个能量球，凑齐后再回来交易。

任务2 Bring 90 Orbs to Your Uncle

村长家正对面就是杰克叔叔的家，黄胡子叔叔要求杰克收集90个遗迹蛋给他。

任务3 Herd the Yakows into Their Pen

村庄牧场内有个赶牲口的任务，先和打瞌睡的农场老头对话，然后以击打屁股的方式把沙滩上的5头牲口赶回栅栏内。完成后与农场老头对话获得1个能量球。

任务4/5 Bring 120 Orbs to the Oracle

两个任务的地点与要求都是相同的，先要从农场沙滩附近的断崖爬上去，然后跳过两处平台来到左侧的悬崖，要注意使用二段跳是跳不过去的，必须要运用翻滚跳，具体参看前文的基础操作表。与“金属脑袋”先知对话后就算接到了任务，以后凑齐遗迹蛋再回来领赏。



收集品 小蝇	
第1个	渔夫的家中。
第2个	村长的家中。
第3个	农场小屋中。
第4个	找到“金属脑袋”先知的必经之路中。
第5个	找到“金属脑袋”先知的必经之路中。
第6个	村长家门口的桥底。
第7个	炮台海滩入口处的浅滩上。

相关奖杯


Yee Haw!

铜杯
取得条件：在村庄内完成赶牲口的任务。

炮台海滩/Sentinel Beach

■任务数：8　■遗迹蛋：150　■能量球：8　■小蝇：7



沿着村长家左侧的小桥直走就能进入炮台海滩，海滩名字的由来是因为海边高耸的碉堡上有一门大炮。整个海滩区域四四方方，没有多余的分岔道路，在行动时不但要小心躲避空中落下的炸弹，还要留神各种虾兵蟹将的骚扰，其中海螺怪比较阴险，要在其探出脑袋时扁它才有效果。沙滩上打不开的铁箱子内有不少遗迹蛋，可以故意引诱炸弹来炸开或者完成攻占大炮的任务后自己操纵大炮来炸开。大嘴鸟鸟窝周围的浅水区和瀑布后面也藏有很多遗迹蛋，在水中按□就能拿到。此外在大嘴鸟和陆行鸟的鸟窝里各有1个藏着遗迹蛋的地面装置，初期还无法打开，到后期回来利用附近的蓝色能量开启。

任务1 Explore the Beach

初期的沙滩上就能看见，能量球就在山崖的凹处角落内。

任务2 Get the Power Cell From the Pelican

经过海滩会触发大嘴鸟叼走能量球的剧情，之后爬到鸟窝内狂扁大嘴鸟，它就会把能量球吐到附近的地面，此时要抓紧时间去捡，利用连续翻滚跳来快速赶路，如果动作慢了，就只能再去鸟窝里扁大嘴鸟了。

任务3 Unblock the Eco Harvester

沿着海滩一直走会发现好多类似热气球的装置，把堵塞出气口的石头全部打碎后，绿色能量便会喷薄而出，站在上面可以瞬间补满体力。完成任务后获得1个能量球。

任务4 Climb the Sentinel

海滩尽头有3个类似观光台的建筑，中间那座观光台上有1个能量球。

任务5 Chase the Seagulls

把第1座观光台上的海鸟赶到最右边的观光台就能触发机关，从而获得1个能量球。

任务6 Push the Flut Flut Egg of the Cliff

沿着海滩中的狭窄山崖一直走会发现1枚巨大的鸟蛋，把蛋打下悬崖会触发剧情，这个任务关系后游戏后期的两个骑陆行鸟的任务。

任务7 Launch Up to the Cannon Tower

这个任务现在还无法进行，必须要完成禁忌之森中探索神殿的任务才能打开岩石上的蓝色能量喷泉，利用弹跳装置飞上炮台顶部，干掉看守炮台的守卫即可。任务完成后别忘了用大炮轰击沙滩上的铁箱子，里面有不少遗迹蛋。

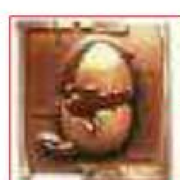
收集品 小蝇	
第1个	海滩初期区域的一堆箱子中。
第2个	海滩初期区域乘坐升降平台来到上层，抬头就能看见。
第3个	大嘴鸟鸟窝附近的海滩上。
第4个	第1个观光台顶部。
第5个	从绿色能量喷泉左侧的山崖边缘爬上去就能看见。
第6个	绿色能量喷泉附近有个地下溶洞，跳进地洞内对着两根木头柱子按L1+□使出升龙拳把木桩打上去，随后回到地面就能踩着柱子跳上高台。
第7个	找到陆行鸟鸟蛋前必然能看见。

相关奖杯


Gimmee That!

铜杯

取得条件：在炮台海滩夺回被大嘴鸟偷走的能量球。


Eggs Over Hard

铜杯

取得条件：在炮台海滩把陆行鸟的蛋推下悬崖。

禁忌之森/Forbidden Jungle

■任务数：8 ■遗迹蛋：150 ■能量球：8 ■小蝇：7



穿过农场尽头的缺口进入禁忌之森，地形特征为四周相互连接的森林包围着中央高耸的神殿，由于行动路线比较多，怕迷路的玩家可以参看下文流程的顺序进行。关卡中的敌人大都是陷阱型的，比如水中的毒鱼、突然从树上垂下来的毒蛇以及砍不死的带刺植物等，如果在黑夜中行动一定要留神。收集品方面几乎不存在特别难找的，等到完成关卡发现蛋没收集全，可以去检查一下藏着遗迹蛋的地面装置是否都开启过了，再去神殿内部把所有的弹跳装置都跳一遍。

任务1 Catch 200 Pounds of Fish

通过第1座吊桥后左拐走上第2座吊桥，从第2座吊桥上直接跳下来发现1名愁眉苦脸的渔夫，杰克的任务自然是协助他捕鱼了。任务目标是捕到200磅鱼，青色的鱼是1磅，黄金鱼是5磅，捕鱼方法很简单，就是左摇杆左右移动，如果漏捕20磅鱼或捕到紫色的毒鱼会导致任务失败。初期鱼群的速度并不快，中期毒鱼会集中出现，后期鱼群的速度会加快。总体难度不是很高，多试几次总能完成的。

任务2 Follow the Canyon to the Sea

通过第3座吊桥来到神殿的正门区域，启动城门机关后别急着进入神殿，而是跳下眼前的深沟，顺着小溪找到出海口，能量球就在附近的岩石上。此外岩石下面的海水中还藏着不少遗迹蛋，可不要忘记拿。

任务3 Connect the Eco Beams

从小溪边的弹跳装置跳到神殿左侧区域，这里有一台蒸汽机，从机器尾部的活塞跳到机器顶部，把激光装置的支架打坏，然后操纵光棱镜按照箭头指示点亮远处的镜片，之后要按照此方法连接好剩余的5个光棱镜，全部搞定后村长家的风车恢复动力，回头找村长对话就算完成任务了。

任务4 Open the Locked Temple Door

蒸汽机的右侧，也就是神殿左侧的小斜坡上有扇小门，从小溪附近获得蓝色能量后快速返回就能顺利打开，里面有1个能量球。

任务5 Get To The Top of The Temple

进入神殿正门后利用弹跳装置和浮游平台轻松爬到神殿顶部找到1个能量球。

任务6 Find the Blue Vent Switch

踩下神殿顶部的机关坐升降机进入内部，连续跳过数个浮游平台就能找到蓝色能量泉的开关和1个能量球。

任务7 Defeat the Dark Eco Plant

在神殿最深处遇到第1个BOSS食人花，其攻击方式只有两种：撕咬和放出带刺的乌龟。战斗方法是趁乌龟身上的刺缩回去后攻击它，然后攻击场景左右两侧的带刺植物，BOSS便会把脑袋缩回花朵内，同时伸出两片绿叶，快速跳上叶子就能攻击到BOSS的本体。BOSS在第2和第3轮会陆续放出2只和3只乌龟，使用相同方法搞定即可。战斗结束后别忘了跳起踩BOSS脑袋几次，可以得到若干个遗迹蛋。



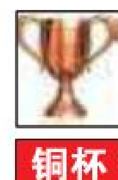
收集品 小蝇	
第1个	通过第1座吊桥后走右侧道路，在来回摆动的木桩陷阱附近。
第2个	通过第2座吊桥来到有高低柱子遗迹的区域，从附近的蹦床跳上平台就能发现。
第3个	第3座吊桥下的河边区域。
第4个	跳下神殿正门区域的深沟就能找到。
第5个	蒸汽机的背后。
第6个	进入神殿大门后利用右侧的蹦床爬到神殿的围墙外侧。
第7个	神殿内部的必经之路中。

相关奖杯


Shiny Happy Steeples

银杯

取得条件：完成帮村长修复风车的任务。


Hand Over Fish

铜杯

取得条件：在禁忌之森中完成渔夫的捕鱼任务。


Black Thumb

银杯

取得条件：击败禁忌之森神殿中的食人花BOSS。

雾之岛/Misty Island

■任务数：8 ■遗迹蛋：150 ■能量球：8 ■小蝇：7

由于杰克已经完成了渔夫的任务，返回村子就能驾驶渔夫小屋边的机械帆船出发去雾之岛探险了。雾之岛的面积并不大，大致呈一个环形，大部分的区域都是相互连接的，所以行动路线并不是固定的。敌人实力有所加强，那些手中挥舞着棒子的敌人需要打两下，不过如果能获得红色能量的话，依旧能一击秒杀。收集品方面比较容易遗漏竞技场正门附近的藏蛋装置，此外竞技场正门附近的巨大骨架下层还隐藏着一片沙滩，其中藏着3个遗迹蛋。

任务1 Catch the Sculptor's Muse

杰克刚踏上雾之岛就看见了一只闪闪发光的奇特动物，这个小家伙就是村里那个垂头丧气的雕塑家丢失的宠物“缪斯”，杰克的任务就是把它抓住。缪斯只会在小范围内绕圈子，如果杰克跑慢了就会停下来等你，所以完全可以先慢慢跟踪缪斯并且把挡道的杂兵都清理掉，最后连续施展翻滚跳就能成功抓住它，回到村子交给雕塑家换得1个能量球。



任务 2 Climb the Lurker Ship

从上岸的区域往左侧前行，来到一座狭窄的木头栈桥上，沿着栈桥找到 1 艘停泊着的海盗船，顺利爬到船顶就能获得 1 个能量球。

任务 3 Stop the Cannon

在海盗船顶沿着滚木通道前进，普通滚木只需跳过，而弹跳滚木则要看准时机静止不动就能顺利躲过攻击。由于每隔一段路程就有补充 1 格体力的绿色能量箱子，所以推进难度并不大。跑到最高处干掉看守大炮的杂兵就能获得 1 个能量球，然后别忘了操纵大炮把下方竞技场内的铁箱子都打破，省的以后再跑一趟。

任务 4 Return to the Dark Eco Pool

从炮台位置直接跳入竞技场内触发剧情，杰克要与大量杂兵展开格斗，最安全快速清敌的方法就是按○施展旋风腿，敌人基本上都碰不到你。全灭敌人后走上观众席获得 1 个能量球。

任务 5 Destroy the Ballon Lurkers

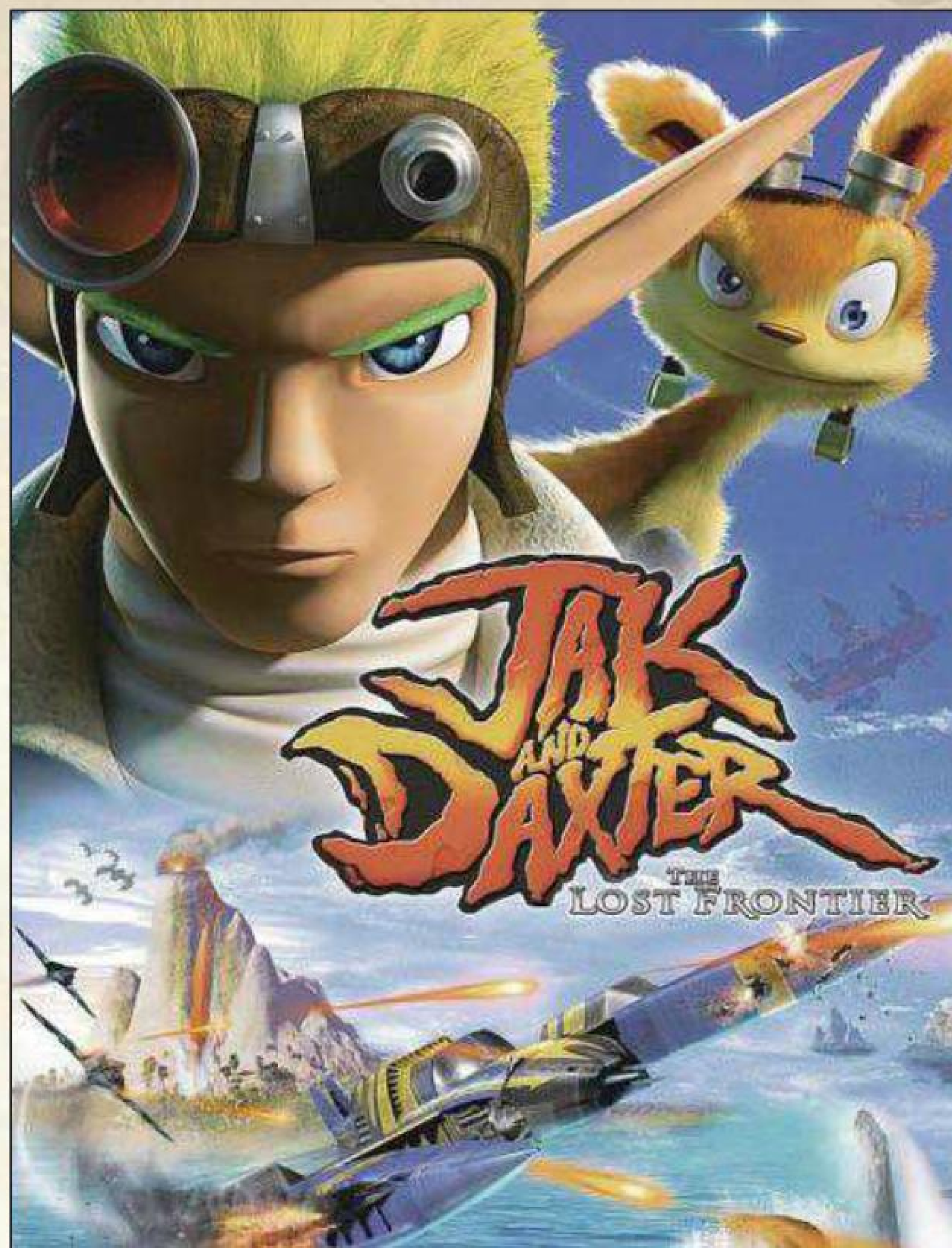
重新回到木头栈桥区域，跳下栈桥左侧找到 1 辆飞行摩托，此时的任务就是驾驶摩托撞飞 5 个骑着热气球自行车的敌人，按 × 加速接近目标后按 L1 或 R1 就能撞死敌人，惟一要注意别撞到铁球炸弹上。搞定全部 6 个敌人后，在湖中心的位置会出现 1 个能量球。

任务 6 Use Zoomer to Reach Power Cell

同样在驾驶飞行摩托的区域，湖面中央有一个木头平台，驾驶摩托冲上平台，最后看准时机跳起飞出平台就能顺利得到空中的能量球。

任务 7 Use Blue Eco to Reach Power Cell

回到上岸的区域，发现海边远处的岩石上有 1 个能量球，前提条件是必须找到蓝色能量来点亮浮游平台。附近就有 3 个蓝色能量，一定要吃到这 3 个能量才有可能触摸到浮游平台，少吃任意 1 个时间肯定不够。记得在准备拿蓝色能量前先把附近所有的杂兵清理掉，否则会严重阻碍杰克的跳跃。



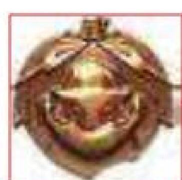
收集品 小蝇	
第1个	上岸后走左侧路线，爬上附近高处平台就能看见。
第2个	海盗船上。
第3个	滚木通道上。
第4个	从竞技场后门出来后就能看见。
第5个	与第 4 个在相同区域内。
第6个	驾驶飞行摩托区域的湖中平台上。
第7个	回到海盗船上后不要走滚木通道，而是沿着船头的吊桥前进，来到竞技场正门区域，在附近的石头杠杆上施展蓄力跳上到高处就能发现。

相关奖杯



Pop Goes the Lurker 铜杯

取得条件：在雾之岛的水上世界中驾驶摩托撞飞 5 个骑着热气球自行车的敌人。



Tonight's Featured Event 铜杯

取得条件：在雾之岛的竞技场中干掉所有敌人。

熔岩峡谷/Fire Canyon



■任务数：2 ■遗迹蛋：50 ■能量球：2 ■小蝇：7

攀登村子农场背后的山道进入熔岩峡谷，此地在游戏初期是无法通过的，必须收集满 20 个能量球才准予通行。熔岩峡谷是连接两个世界的纽带，杰克可以驾驶飞行摩托通过该区域进入新的世界。所有的收集品都在必经之路上，绝对不会错过。

任务 1 Reach the End of Fire Canyon

在峡谷里面到处都是红红的岩浆，驾驶摩托时要时刻注意车辆的冷却表，摩托车一旦过热就会立即爆炸，所以尽量不要靠近红色的岩浆地带，而且应该保持在黑色地面中。沿途遇到的蓝色水球都不要错过，跳起撞破水球可以暂时冷却摩托。

收集品 小蝇
小蝇的位置都在必经之路上，不小心错过就自杀重来，在过关前定能顺利收全。

相关奖杯



Zoom! 铜杯



取得条件：通过熔岩峡谷。

石村/Rock Village

■任务数：6 ■遗迹蛋：50 ■能量球：6 ■小蝇：7

杰克来到了颇具东方韵味的新世界，海洋和巨大的岩石是这个世界的两大组成部分，可不要随便跳到山脚下的深水区，否则立刻会被大鱼吞掉。先进入眼前的木屋中开启传送门，以后就能从这里直接回到故乡。随后沿着左侧瀑布边的小平台来到较为平坦开阔的区域，在附近逛逛可以遇到不少 NPC。石村内部的绝大部分收集品都不难找，在“金属脑袋”先知的对面的地面装置中藏有不少遗迹蛋，需要利用女地质学家附近的两个蓝色能量来打开，其余的收集品不用刻意去搜集，随着剧情发展自然会走遍每一寸土地。

任务 1 Bring 90 Orbs to the Geologist

村子空地的凉亭中站着 1 位女性地质学家，与之对话可以接到 1 个遗迹盆地内的任务，此外还能用90个遗迹蛋交换到1个能量球。

任务 2/3 Bring 120 Orbs to the Oracle

女地质学家斜对面有个“金属脑袋”，这与杰克村子里那个是一样的，直接给 240 个遗迹蛋就能换到 2 个能量球。

任务 4 Bring 90 Orbs to the Gambler

村庄广场码头内有个身上套着个木桶的赌徒，对话后可以用 90 个遗迹蛋交换 1 个能量球。

任务 5 Bring 90 Orbs to the Warrior

村庄广场码头内有个哭哭啼啼的战士，对话后可以用 90 个遗迹蛋交换 1 个能量球。



收集品 小蝇	
第1个	有传送门的小屋的后面。
第2个	村子左侧瀑布附近的小平台的夹缝中，旋转视点就能找到。
第3个	前往遗迹盆地的必经之路上，也就是女地质学家背后的角落内。
第4个	广场码头正门的大熔岩石后面。
第5个	广场码头左侧的码头上，就在赌徒身后。
第6个	广场码头右侧甲板上。
第7个	前往沼泽地的必经之路上。

遗迹盆地/Precursor Basin

■任务数：8 ■遗迹蛋：200 ■能量球：8 ■小蝇：7

前往女地质学家身后的区域有个存放着飞行摩托的装置，启动摩托驶入遗迹盆地内。本关是特殊的摩托关卡，杰克要全程开着摩托四处转悠。关卡内没有敌人，只有遍地的黑暗能量箱子，请注意躲避。关卡中的所有收集品都在显眼的位置或必经之路上，等到完成所有任务后就能顺利找全。

任务1 Herd the Moles into Their Hole

河边有不少类似土拨鼠的红色生物，把全部4只土拨鼠赶进河边的地洞内即可，等下回村庄与女地质学家对话就能获得1个能量球。

任务2 Catch the Flying Lurkers

草地上有不少蓝色胖精灵，这些胖乎乎的家伙看似在打瞌睡，但只要杰克一接近就会很快飞走，虽然它们飞的比你快，但是飞行路线却是有规律的，只要看准时机抄近路跃起撞击它们就算抓住了，抓住全部4只就能获得1个能量球。

任务3 Beat Record Time on the Gorge

关卡初期的右侧有个类似赛道的起点，进入随即展开竞速比赛，只要在45秒内跑完全程就能完成任务。驾驶时多收集蓝色能量，保证飞行摩托时刻保持高速行驶状态，总体难度不高，就算漏拿几个加速能量也无妨。挑战完毕后回村庄找赌鬼对话获得1个能量球。

任务4 Get the Power Cell Over the Lake

进入关卡的左侧区域内会看见湖边空中有1个能量球，驶上附近绵延的狭窄平台，最后凌空一跃就能轻松获得。

任务5 Navigate the Purple Precursor Rings

同样在左侧区域内的小山上有1个紫色的光环，穿过光环会在远处出现新的光环，持续穿过20个光环就能获得1个能量球。要注意这个挑战是有时间限制的，稍有延误就得从头开始。

任务6 Navigate the Blue Precursor Rings

另一处小山上还有1个蓝色的光环，挑战方法与之前的紫色光环一样，只不过难度比之前高出不少，沿途的部分光环需要利用石头等物体作为斜坡飞跃才有可能触碰到，此外中途还会经过本关的起点，要小心别触碰到飞行摩托寄存点，否则会强制下车。总之多试几次背熟所有光环的出现位置，迟早能够完成挑战。

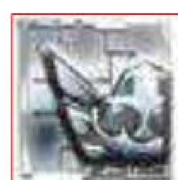
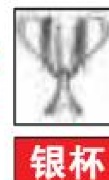


任务7 Cure Dark Eco Infected Plants

玩家肯定都注意到了，场景中有一片空地中长满了紫色的植物，这就需要杰克来净化这片土地，先去附近的绿色喷泉处充满能量，然后再冲进紫色的草丛中。由于草丛每隔一段时间会重生，况且无法一次性清理干净，所以建议按照先远后近的规律进行净化会比较有效率。

收集品 小蝇
本关的小蝇不用刻意去收集，在挑战以上7个任务时，基本上会把每寸土地都转一圈，自然就能轻松找齐。

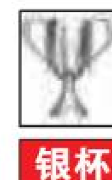
相关奖杯


Catch as Catch Can  银杯

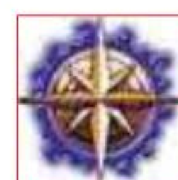
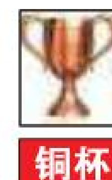
取得条件：在遗迹盆地中抓住4个会飞的蓝色胖精灵。


Speedy Fast  银杯

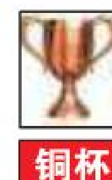
取得条件：完成遗迹盆地中的竞速比赛。


Green Thumb  银杯

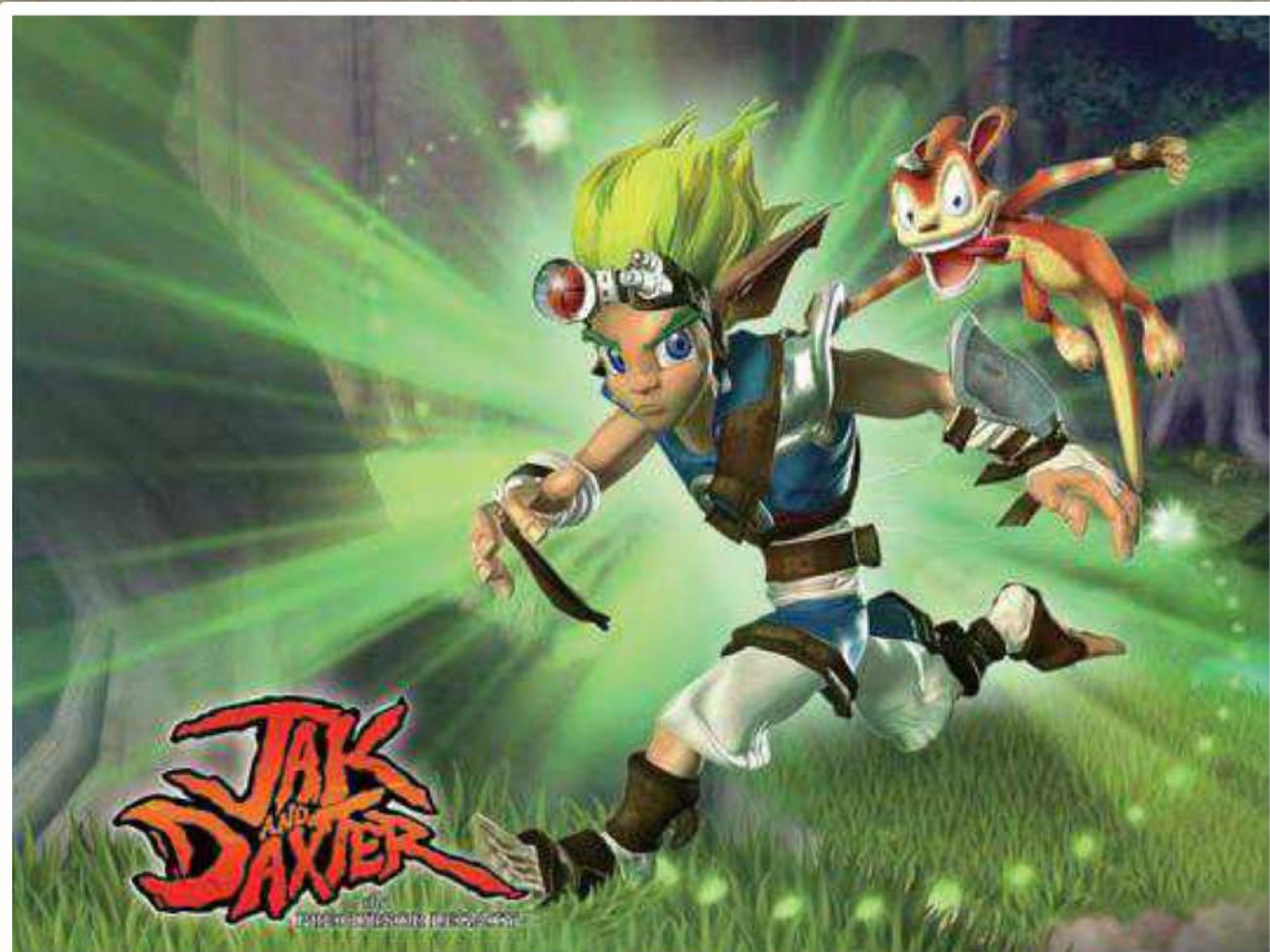
取得条件：在遗迹盆地中净化被黑暗能量污染的土地。


Purple Pain  铜杯

取得条件：在遗迹盆地中完成追逐紫色光环的任务。


I Got the Blues  铜杯

取得条件：在遗迹盆地中完成追逐蓝色光环的任务。



失落之城/Lost Precursor City

■任务数：8 ■遗迹蛋：200 ■能量球：8 ■小蝇：7

在村庄码头给哭泣的战士90个遗迹蛋后，水面的浮桥会重新修复，跳入水中利用浮桥进入水世界（跳进能看见礁石的浅水区不会被大鱼吃掉）。水世界的场景看似挺复杂，其实机关都比较雷同，选择合理的攻关路线可以少走冤枉路，具体请按照下文流程进行。水世界中会出现不少新的敌人，普通攻击对叠叠怪无效，只能跳起按○搞定，穿着尖刺救生圈跳芭蕾舞的怪可用 ×+□搞定，此外关卡中发亮的管道以及带电的水面都是致命陷阱，一定要看清规律再行动。

任务1 Follow the Colored Pipes

连续通过两个比较狭小的房间后进入第3个较为空旷的房间，这个房间里藏着不少收集品，其中2个小蝇分别位于房间的左右两侧，高处平台的试管中还藏有2个小蝇和1个能量球。踩下试管开关会将收集品通过管道传送至特定的位置，杰克可以利用房间内的两个浮游平台作为桥梁，前往任何想去的地方。顺带一提的是，该房间内还有1个藏着10个遗迹蛋的地面装置，同样要利用浮游平台吃到高处的3个蓝色能量，然后快速跑到房间右侧的平台上激活机关。

任务2 Reach the Center of the Complex

同样是在该房间，进入左侧的门洞，看见一堆不停翻转的浮游平台，能量球就在中心位置，很容易拿到。

任务3 Quickly Cross the Dangerous Pool

沿着道路继续前进发现1个

能量球在池子对面的平台，踩下池子边的机关会出现3个小平台，抓紧时间跳过去就能拿到。

任务4 Raise the Chamber

从房间右侧的管道一路滑到底，下滑过程中注意收集铁箱子和零散的遗迹蛋，如果有遗漏最好故意自杀重新收集，避免以后再跑一趟。落到底部后把跳芭蕾舞的猥琐小怪清理干净，然后利用蓝色能量喷泉把房间内的5个球型天线全部点亮，注意有时间限制，动作一定要快。然后进入中央的救生舱浮出水面，浮出水面后不要回村子而是踩下机关重新回到水底，最后跳到救生舱顶部拿到1个能量球。

任务5 Reach the Bottom of the City

从救生舱房间的另一侧出去，随即进行第2次滑管道任务，同样记得利用自杀大法把管道内的收集品全部收全再滑到终点。拿到能量球之后强制进入下一个任务。

任务6 Climb the Slide Tube

房间底部的黑暗能量正在不断上升，在被黑水淹没前爬到房间最顶部，利用蓝色能量激活弹跳装置逐步往上爬，沿途的零散收集品务必要收全，如有遗漏立刻自杀重来。顺利脱险后获得1个能量球。

任务7 Match the Platform Colors

跟随剧情发展自动回到第1次滑管道的房间，此时前往之前没有去过的房间，该房间内排列着不少小平台，谜题的要求是跳上所有平台1次就能打开石门。跳跃路线有很多种，玩家可以随意发挥，笔者建议从最右侧的平台开始跳，至于最后踩亮的平台必须是最靠近石门的那块，中间遇到距离较远的平台需要利用翻滚跳来搞定。



收集品 小蝇	
第1个	第1个小房间内。
第2个	第2个房间内。
第3个	第3个空旷房间内左侧平台。
第4个	第3个空旷房间内右侧平台。
第5个	第3个空旷房间内的试管中。
第6个	第3个空旷房间内的试管中。
第7个	某个房间中有两个盖子不停地被蒸汽喷起，利用盖子就能找到。

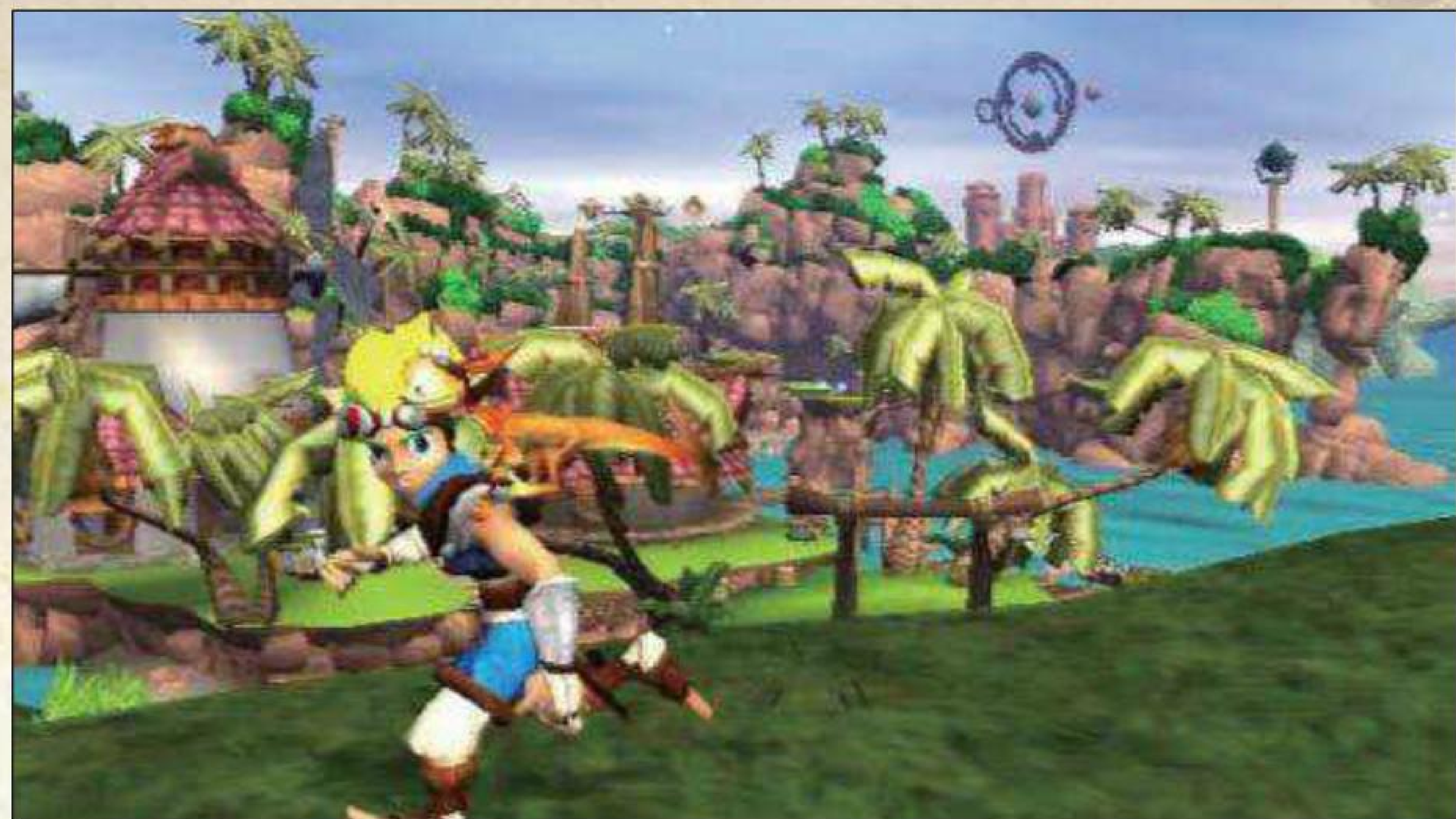
沼泽地/Boggy Swamp

■任务数：8 ■遗迹蛋：200 ■能量球：8 ■小蝇：7

通过村庄广场左侧码头处的浮桥进入沼泽地，在沼泽内会首次利用黄色能量，使杰克具备远程攻击的能力，连按□就能发射"波动拳"，按△还能切换为主观视点进行精确射击。沼泽内的敌人并不强，全都能一击必杀，惟一要注意不要触碰带刺的植物以及黑色的沼泽，这些陷阱都会对杰克造成伤害。关卡中的收集品都在显眼的位置，对于漂浮在黑水中的遗迹蛋，可以利用蓝色能量吸过来。藏有遗迹蛋的铁箱子可用"波动拳"直接击破。

任务1 Defeat the Lurker Ambush

在第3处弹跳装置附近的山洞内有块大石头压住了地面的机关，利用附近的黄色能量摧毁石头后弹射至四方形的封闭水寨中，这与之前的竞技场一样，杰克需要与大量敌人战斗，胜利后获得1个能量球。



任务2 Ride the Flut Flut

在沼泽深处会找到存放着陆行鸟的装置，如果没看见说明没有完成炮台海滩推鸟蛋的任务。骑着陆行鸟可以踏进黑色的沼泽中，但是用处并不大。任务要求杰克骑着陆行鸟跳到沼泽区域内的架子平台上，利用陆行鸟短暂的飞行能力来陆续跳过距离较远的平台，最后就能顺利找到1个能量球。

任务3 Protect Farthy's Snacks

同样是在有陆行鸟的场景内，在角落里有个小屋子，屋子门口坐着1个醉醺醺的酒鬼，与他对话后进行本作中的第2个迷你游戏。任务目标是保护5个点心不被老鼠吃掉，任何1个点心被吃就会失败。老鼠共有3波，它们会利用木桩做掩护，并且行进速度也会越来越快。战斗技巧就是持续不停地射击，反正黄色能量是无限，多转动视角来搜寻老鼠，以免顾此失彼，多玩几次就能搞定。

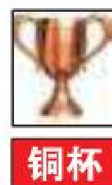
任务4/5/6/7 Break the Tethers on the Zeppelin

在沼泽中会发现绑着大石头的木架子，这其实就是固定飞空艇的缆绳，沼泽中一共有4个缆绳，每射断1根缆绳就能获得1个能量球。第1条在第1个岔路口，先不要左拐进山洞，而是直走到尽头就能找到。第2条要利用第3处弹跳装置转换场景后发现。第3条在通过跳单杠的场景之后。第4条的位置在进入酒鬼屋子左侧的山洞，然后顺路前行就能找到。（其实沿着这条道路走到底就能回来本关的起点）

收集品 小蝇	
第1个	沼泽初期区域内。
第2个	利用第1个弹跳装置跳到另1侧的臭水坑里。
第3个	利用第2个弹跳装置跳到另1侧的封闭山洞里。
第4个	通过跳单杠的场景之后就能找到。
第5个	有陆行鸟的区域的高处木架上。
第6个	同上。
第7个	酒鬼屋子左侧的山洞内，顺路走就能找到。



相关奖杯

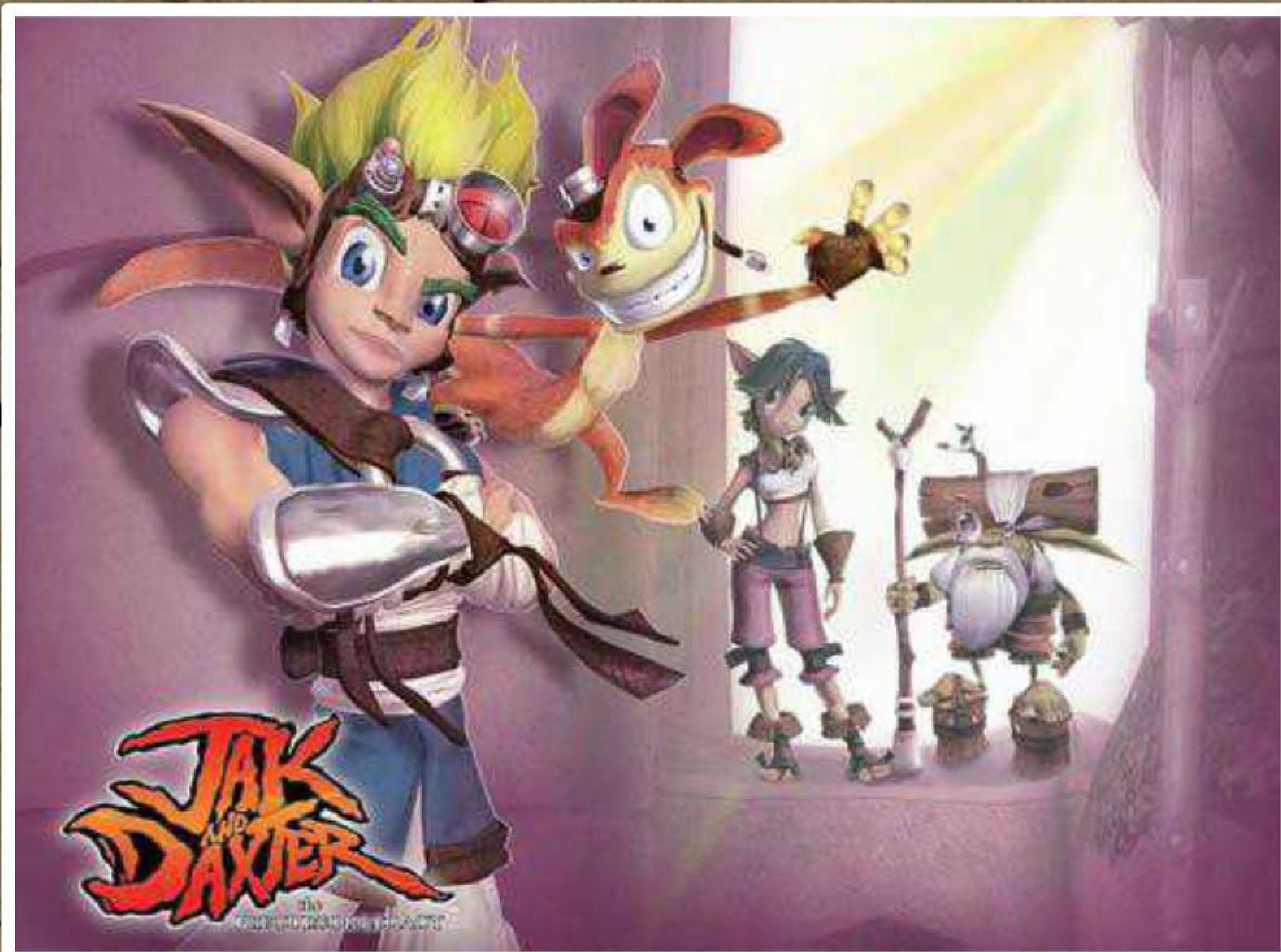

Twist and Shout

铜杯
取得条件：在沼泽地的封闭山寨中干掉所有敌人。


Hungry?

铜杯
取得条件：完成沼泽地中的酒鬼任务。


The Lead Zeppelin

银杯
取得条件：把沼泽地中固定飞空艇的4条缆绳全部砍断。



山道/Mountain Pass

■任务数：4 ■遗迹蛋：50 ■能量球：4 ■小蝇：7

从村庄广场左侧码头来到有一台电磁发射装置的平台，美女凯拉会帮杰克移开挡住山谷的巨石。山道与熔岩峡谷类似，属于衔接新世界的通道，不过杰克这次会遭遇到巨型BOSS的挑战。

任务1 Defeat Klaww

BOSS战大致分为两个阶段，在第1个阶段中，杰克要利用岩浆中的3个小平台躲避投石攻击，可通过石块的阴影来判断落点。在第2阶段中杰克要利用蓝色能量在岩浆表面搭建出1条通道，此时要一边躲避BOSS投掷出的滚石，一边往前推进直至获得黄色能量，然后连续射击BOSS就算完成了1次攻击。攻击完BOSS后，迅速跑回起始位置的小平台。按照以上两个步骤，连续完成3个回合的战斗就能顺利击败BOSS。

任务2 Reach the End of the Mountain Pass

传统的竞速关卡，不过此时没有熔岩，不用担心飞行摩托会过热爆炸，惟一要注意不能落后前方3个飞行的小怪物太远距离。沿途布满了一击致死的大炸药桶，必须得小心谨慎。

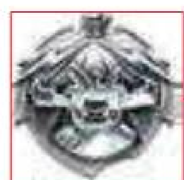
任务3 Find the Hidden Power Cell

这个任务现在还无法完成，必须先完成雪山关卡中开启黄色能量开关的任务。之后驾驶飞行摩托返回坑道入口处那片森林里，进入黄色能量喷泉右侧的岩石缺口就能找到隐藏的能量球了。

收集品 小蝇

小蝇的位置都在必经之路上，不小心错过就要自杀重来了，在过关前定能顺利收全。

相关奖杯


De-Klawwed

银杯

取得条件：击败山道中的巨型BOSS。


Zoom Zoom!

铜杯

取得条件：通过山道。

火山矿坑/Volcanic Crater

■任务数：8 ■遗迹蛋：50 ■能量球：8 ■小蝇：7

火山矿坑中的设施并不复杂，除了场景中间的屋子外，四周只有火热的岩浆和忙碌的矿车，行动时注意别掉进岩浆里。开启屋子内的传送门后四处逛逛，先熟悉下环境，顺便把能收集的物品都收全了。

任务1/2/3/4 Bring 90 Orbs to the Miners

通过屋子正门的吊桥进入封闭的山洞内，在尽头会遇到两个搞笑的矿工，与之交谈可以分4次换到4个能量球，如果已经把之前关卡中的所有遗迹蛋都收全了，那么此时就能一次性换掉。

任务5/6 Bring 120 Orbs to the Oracle

从矿工洞出来后右转爬上平台，然后顺路下到较低的平台，就能找到"金属脑袋"先知，给240个遗迹蛋就能换到2个能量球，库存不够的话可以等到完成雪山关卡再来换。

任务7 Find the Hidden Power Cell

连续乘坐3次矿车抵达蜘蛛洞门口，此时回头观察高处就能发现卡在岩石中的铁箱子，必须找到黄色能量才能射破箱子，等到完成雪山关卡再来拿。以后重返蜘蛛洞区域，利用洞内右侧柱子边的蜘蛛网蹦床跳上高台，一路上行就能找到黄色能量喷泉。返回的路程比较远，建议直接翻滚跳跃下高台返回蜘蛛洞入口处，然后依靠毫无停顿的连续跳跃回到藏有箱子的石柱前，按△精确射击宝箱就能获得里面的能量球了。

收集品 小蝇	
第1个	刚走进火山矿坑区域就能听见嗡嗡声，就在左侧岩石的隐藏夹缝中。
第2个	"金属脑袋"附近的平台上。
第3个	矿坑内的岩石后面。
第4个	第1条矿车铁轨上。
第5个	第2条矿车铁轨上。
第6个	第3条矿车铁轨上。
第7个	蜘蛛洞的入口处。

雪山/Snowy Mountain

■任务数：8 ■遗迹蛋：200 ■能量球：8 ■小蝇：7

矿坑内有1部缆车，乘坐缆车就能登上雪山顶部。雪山关卡呈一个环形，大致分为环状雪山带和中央山寨两部分。雪山关卡中的敌人比较难缠，其中的雪怪是杀不完的，不要与其纠缠。冰冻地带的地面很滑，无形中增加了操控难度，攻击敌人或打破箱子尽量不要按□，一不小心就会滑落深渊，此外对付成群的小精灵按○会比较有效率。

任务1 Deactivate the Precursor Blockers

从缆车上下来就能看见被蓝色光晕包围着的柱子，杰克的普通攻击会被光晕反弹回来，必须利用×+□踩下柱子顶部的开关，把所有柱子都踩完就能获得1个能量球。柱子的位置都在必经之路上，绝对不会错过。

任务2 Stop the 3 Lurker Glacier Troops

在雪山上会陆续遇到3支掘冰队，掘冰队首领手中持有盾牌，普通攻击对其无效，只有获得红色能量才能打破盾牌，一般在掘冰队附近都会有红色能量喷泉。掘冰队的位置是固定，第1支在不停滚落大雪球的坡道顶部区域。第2支在冰洞滑冰场附近。第3支在山寨正门下方的山谷角落内。

任务3 Open the Lurker Fort Gate

通过冰洞滑冰场附近的吊桥会发现存放着陆行鸟的装置，骑上鸟踩下机关，在限定时间内通过数个浮游平台。飞跃距离较远的平台要拍打翅膀飞过去，由于陆行鸟每次落地都带有小小的惯性，所以一定要算准落点。在尽头获得能量球后，雪山中央的山寨大门也会自动开启。

任务4 Find the Yellow Vent Switch

来到山寨入口处，在寨门正对面有个被松树遮挡住的隐蔽的小山洞，走进去就能顺利开启开关，从而获得1个能量球。

任务5 Open the Frozen Crate

完成开启黄色能量开关的任务后，回到雪山初期的那个冰洞内，利用黄色能量把卡在冰墙中的铁箱子打破就能获得1个能量球。另外记得把附近地面的两个铁箱子也打破，里面同样藏着不少遗迹蛋。

任务6 Survive the Lurker Infested Cave

连续通过山寨左侧的两座吊桥进入封闭的洞穴，里面有大量的小精灵和黑暗能量箱子，快速获得红色能量后对准敌人狂按○即可，在红色能量状态下就算打到黑暗能量箱子也不会受到伤害。清理完毕后跳到洞穴顶部平台获得1个能量球。

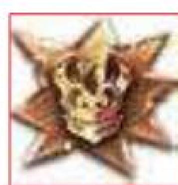
任务7 Get Through the Lurker Fort

探索山寨内部的任务非常简单，先爬上山寨中央的木头架子的顶部，利用顶部的蓝色能量可以瞬间开启山寨地面的3个藏蛋装置。最后利用山寨内部的木头平台和杠杆，把整个山寨逛一遍就能找全所有的收集品了。



相关奖杯

收集品 小蝇	
第1个	雪山初期平台的1处凹沟。
第2个	雪山初期的冰洞中。
第3个	雪山滑冰场附近掘冰队背后的平台边缘下方。
第4个	山寨正门附近。
第5个	山寨正门下方的山谷里。
第6个	山寨内部中央木头架子顶部。
第7个	山寨顶部的平台上。


It's Dark in Here

铜杯

取得条件：在雪山中的封闭洞穴内干掉所有敌人。


It's Cold out Here

银杯

取得条件：击败雪山中的3支掘冰队。

蜘蛛洞/Spider Cave

■任务数：8 ■遗迹蛋：200 ■能量球：8 ■小蝇：7

连续经过3条矿车铁轨进入蜘蛛洞穴，本关非常考验玩家的跳跃攀爬能力，翻滚跳与蓄力跳都会频繁使用。关卡中的母蜘蛛比较烦人，普通攻击要打3次，建议使用L1+□来秒杀。后期会出现拿着钻头的敌人，可以等其转过身子检查钻头时出手。大部分收集品都在显眼的位置，容易遗漏的主要是铁箱子中的蛋，建议一旦发现铁箱子，就去附近寻找黄色能量来开启，避免之后收集时忘记位置。此外关卡后期连续跳单杠时，记得多利用主观视点来观察单杠上方是否还有遗漏的蛋，一般挂在单杠高处的蛋都需要利用二段跳来拿到。

任务1 Use Your Goggles to Shoot the Gnawing Lurkers

任务要求杀光所有蜈蚣，其实这些蜈蚣不会攻击杰克，充其量就是个恶心的背景装饰。所有蜈蚣都在初期洞穴内的柱子上，利用四周的黄色能量喷泉来逐一消灭，杀死蜈蚣也会掉落不少遗迹蛋，可不要忘记收集了。



任务2 Climb the Precursor Platforms

初期洞穴最高的平台上有1个能量球，借助场景中的蜘蛛网蹦床跳上高处，再利用来回移动的浮游平台爬上最高处。大致路线不是固定的，可以随意发挥。

任务3 Destroy the Dark Eco Crystals

任务要求打碎5块紫色水晶，这些水晶分布在洞穴的各个位置，在完成其他任务的过程中逐一找全。第1块在初期洞穴内高处的平台上，利用黄色能量远程射爆。第2块在有黑暗之河的溶洞内，依旧远程射爆。第3块同样在有黑暗之河的溶洞内，利用河面的3个移动平台跳到右侧小溶洞，跳进尽头的水潭中触摸一下水晶即可。第4块在漆黑的溶洞内，在第4块光明水晶处左拐，同样是跳进水潭中触摸水晶。第5块在通往本关第2个大溶洞的必经之路中。

任务4 Explore the Dark Cave

进入漆黑的溶洞内，击打沿途的光明水晶来照亮道路，半路要小心陷阱木板。尽头的陷阱木板不会很快塌陷，杰克得快速站上去按L1+×进行蓄力跳，顺利获得1个能量球后利用升降平台返回。

任务5 Navigate the Spider Tunnel

进入有个巨型机器人的洞穴，在场景另一侧有个蜘蛛窝，里面的小蜘蛛是杀不完的，不要与其纠缠，径直跑到尽头找到能量球即可。

任务6 Launch to the Poles

同样在有机器人的洞穴内，机器人附近有个蓝色能量，用来激活平台边缘的弹跳装置跳到高处的单杠上，先把单杠上所有的蛋都收齐，再利用二段跳跳到最高处的单杠获得3个蓝色能量，以此来启动高处的1个浮游平台，最后在最高处的平台上获得1个能量球。

任务7 Launch to the Poles

任务要求是爬上巨型机器人的头顶，这也是本作中最耗时的1个任务。总体思路就是，耐心通过脚手架上的陷阱木板、尖刺齿轮等机关，同时清理掉所有挡道的杂兵。在第2层需要利用喷火的炉子作为垫脚石进行蓄力跳爬到第3层，在第3层坐升降机来到第4层，然后连续跳单杠最终跳上最高层。其实如果不考虑收集的话，脚手架上有不少捷径可以走，没必要按照既定的路线行动，多利用翻滚跳进行穿插跳跃可以躲过不少钻头兵。

收集品 小蝇	
第1个	初期洞穴的高处，不会错过。
第2个	初期洞穴的高处，不会错过。
第3个	初期洞穴的某个角落内，不会错过。
第4个	通过黑暗之河就能找到。
第5个	漆黑的溶洞内的平台上。
第6个	机器人脚手架上。
第7个	机器人脚手架上。

相关奖杯


Kerblamm!

银杯

取得条件：摧毁蜘蛛洞内所有的紫色水晶。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

熔岩通道/Lava Tube

■任务数：2 ■遗迹蛋：50 ■能量球：2 ■小蝇：7

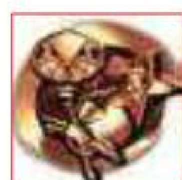
沿着第1个矿车轨道来到熔岩通道入口处，此时需要拥有72个能量球才能启动竞速任务。本关路程虽然比较长，但是中途有2个记录点，失败后可从中途重新挑战，真是相当贴心的设定。另外由于岩浆颜色与遗迹蛋的颜色比较接近，所以在收集时最好放慢车速仔细观察路面。

任务1 Reach the End of the Lava Tube

驾驶过程中撞破水球来降低温度，某些道路会突然变窄，车速不要太快。中途会进入一个圆形的空旷区域，利用黄色能量击破4个球形装置开启新的出路。关卡后期会出现不少斜坡轨道，飞跃时一定要看准落点。抵达终点后获得1个能量球，同时别忘了开启传送门。

收集品 小蝇
小蝇的位置都在道路的正中央，不小心错过的话，以后利用传送门回到起点重新收集。

相关奖杯



Zoom, Zoom, Zoom! 铜杯

取得条件：通过熔岩通道。

黑暗大本营/Gol and Maia's Citadel

■任务数：5 ■遗迹蛋：200 ■能量球：5 ■小蝇：7

最终关几乎没有战斗内容，杰克的主要任务就是救出被邪恶力量囚禁的4位圣贤。这些古怪老头分别代表着黄、蓝、红和绿4种力量，现如今被分别关押在4个房间内，除了爆脾气的萨莫斯必须最后救之外，其余几个不用按照特定顺序进行。关卡中有一种彩色图案的浮桥，当踩到某个图案后，相同颜色的砖块会立即坍塌，所以在行动前一定要考虑好先后次序。另外场景中的平台几乎都是移动的，要谨慎使用翻滚跳。

任务1 Free the Yellow Sage

沿着大厅左侧通路前进，先不要踩下任何机关，而是直接跳上左侧不停旋转的平台，从而进入关押着黄色圣贤的房间。进入房间获得蓝色能量，利用弹跳装置逐步推进至目的地，比较考验对落点的判断力。在牢笼前打碎灯泡开关就能救出第1位圣贤。

任务2 Free the Red Sage

沿着大厅右侧通路前进，开启并通过彩色图案浮桥，然后通过一系列的旋转平台抵达关押着红色圣贤的房间门口，房间门口同样有一个彩色图案浮桥，按照青绿黄红的顺序踩就能顺利通过。进入房间内会遇到一大群的跳跳怪，记得快速吃到红色能量，然后拼命按○来搞定。全灭敌人后打碎3台仪器开门救出第2位圣贤。

任务3 Free the Blue Sage

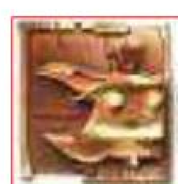
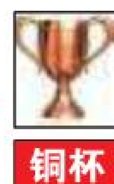
沿着大厅左侧通道前进，踩下并通过彩色图案浮桥，很快就能找到关押着蓝色圣贤的房间。房间内的机关并不复杂，但是极其考验跳跃技巧，多试几遍就能顺利抵达目的地，从而救出第3位圣贤。

任务4 Free the Green Sage

救出前3个圣贤后，大厅内自动出现一排浮动平台，就沿着这条道路逐步攀登至高层平台，然后继续跳上绕着大厅旋转的装置，直至爬上最高层救出绿色圣贤。

收集品 小蝇	
第1个	走进大厅就能看见。
第2个	救黄色圣贤的必经之路中。
第3个	救出黄色圣贤后，跳上右侧墙壁上不停旋转的平台，顺路走就能找到。
第4个	救红色圣贤的途中，就在大厅右侧。
第5个	救红色圣贤的必经之路中。
第6个	救蓝色圣贤的必经之路中。
第7个	大厅中央最高处平台。

熔岩通道/Lava Tube

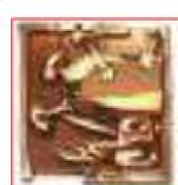
Set me Free! 铜杯

取得条件：救出红色圣贤。




Hey, Set me Free 铜杯

取得条件：救出黄色圣贤。




No, Set me Free! 铜杯

取得条件：救出蓝色圣贤。




Set me Free Already! 铜杯

取得条件：救出绿色圣贤。

最终BOSS战

最终BOSS战的难度不大，主要分为5个阶段。第1阶段进入主观视点射击BOSS的眼睛，随即获得蓝色能量利用弹跳装置躲过炮弹轰击，以后每完成1阶段战斗都需要依靠弹跳来躲避1次攻击。第2阶段干掉BOSS召唤出的杂兵；第3阶段跳起躲避震荡波的同时射击BOSS；第4阶段躲避加农炮后攻击BOSS的手腕；第5阶段就更简单了，近身攻击1个从空中飘落的光明能量就能欣赏结局了。建议在打最后1大关之前就把剩余的收集品找全，如此一来打完最终BOSS就能开启白金奖杯，并且在字幕过后还能欣赏到第二结局。

相关奖杯




Battle Hardened 金杯

取得条件：击败最终BOSS。

收集类奖杯




Power Lunch 铜杯

取得条件：收集25个能量球。




Power Chords 银杯

取得条件：收集50个能量球。



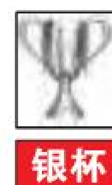

Power Chords 金杯

取得条件：收集101个能量球。




Buzzin' 铜杯

取得条件：救出28个小蝇。

Buzzed 银杯

取得条件：救出49个小蝇。



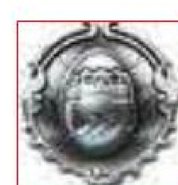

Totally Buzzed Out! 金杯

取得条件：救出112个小蝇。




The Orbist 铜杯

取得条件：收集100个遗迹蛋。




The Orberator 银杯

取得条件：收集1000个遗迹蛋。




The Super Orberator 金杯

取得条件：收集2000个遗迹蛋。

“GTA”版《杰克》，系列转型之作！

奖杯总数	39	铜杯	22	银杯	12	金杯	4	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	10～15小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无※
硬件需要	1个手柄





Done Done Done

白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯。

本作是系列三部曲中难度最高的一作，白金之路中的惟一难点是收集286个遗迹蛋的金杯，这不光是纯粹的收集任务，因为有将近一大半的遗迹蛋与各项分支挑战任务挂钩，而这些分支任务都是难啃的骨头，需要耗费大量的时间与精力，外加一点运气才能顺利完成。

白金路线

1. 单人故事模式通关。游戏没有难度选择，正常通关过程中开启流程奖杯并尽量收集。

2. 完成支线任务，未能完成的收集在通关后补完。

※ 利用刷蛋BUG，能大大降低收集难度，提升白金速度。

杰克2 HD	SCE	动作冒险
PS3 Jak Ⅱ HD		美版
2012年2月7日	1人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

系统简介

基本操作

按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆	旋转视点
○	旋风腿
×	跳跃
□	攻击
△	劫持车辆
按下左摇杆	显示状态
按下右摇杆	切换会主观视点
R1	切换出武器
L1	下蹲
L2	变身为黑暗杰克
R2	使用飞行滑板
START	查看任务、地图等
SELECT	暂停

飞行器操作

按键	作用
左摇杆	控制飞行器方向
△	启动飞行器/弃车
×	油门加速
□	刹车/倒车
R1	在飞行器上使用武器射击
R2	切换飞行高度
L1	小跳跃（只在竞技场内有效）

注：飞行器的速度与耐久度与体积有关，大型飞行器速度慢，耐久度高，小型飞行器速度很快，但是非常脆弱，基本上撞一次就会彻底损毁。飞行器起火后，速度会减慢，需适时更换。劫持巡逻士兵的飞行器会被通缉，需要逃离该区域才能解除警报。

特殊操作

按键	作用	效果
×+×	二段跳	可以跳得更高更远
×+×+○	旋风跳跃	比二段跳跳得更远
L1+×	蓄力跳	只能在静止状态中施展，比二段跳跳得更高
×+□	跳跃下落攻击	用于踩地面开关或对付特定敌人
L1+□	升龙拳	用于攻击空中的敌人
移动中L1	翻滚	快速闪避
移动中L1+×	翻滚跳	超远距离跳跃，需要有少许助跑距离

武器操作

按键	作用
↑	装备或收回霰弹枪（Scatter Gun）
↓	装备或收回狙击枪（Blaster）
←	装备或收回冲锋枪（Vulcan Barrel）
→	装备或收回能量枪（Peace Maker）
R1	普通射击
×+○+R1	空中360度回旋射击

武器类型	武器效果
霰弹枪	弹药为红色，攻击范围广，攻击距离近，适合对付复数的小型敌人。
狙击枪	弹药为黄色，攻击力距离远，精度高，适合对付中远距离的敌人。
冲锋枪	弹药为蓝色，攻击力大，射击速度超快，具备贯穿效果，适合对付大型敌人或突出重围
能量枪	弹药为紫色，攻击力大，具备追踪效果，命中1个目标后会将攻击能量传输给附近的其他目标。

飞行滑板操作

按键	作用
左摇杆	控制方向
×	跳跃
×+×	跳起落地后跳得更高
□	贴住轨道滑行
按住R1+×配合左摇杆↑或↓	滑板翻滚跳，具有攻击判定
按住R1+×配合左摇杆→或←	滑板旋转跳，具有攻击判定
按住L1+×配合左摇杆↑、↓、→、←	空中花哨动作

攻关要点

任务难度高的主要原因是没有记录点，从任务开始到结束只有1条命，摔死或被敌人打死后自动回到任务起点重新再来。杰克虽然有8格体力，但只要被打中4下就会挂掉。

在一些考验攀爬跳跃技巧的任务中，更是要求玩家一气呵成。此外本作中的杰克多了一项变身能力，收集到一定量的紫色能量球就能变身为黑暗形态。随着流程推进，杰克还会逐步强化自身的黑暗技能。在流程中要注意收集两样东西：第一种是遗迹蛋，任务关卡中共有94个遗迹蛋，可随流程发展逐步收全。第二种是黄色能量球，打死名为“Metal Head”的怪物就会掉落。能量球与奖杯挂钩，并且无法从同一个怪的身上重复获得，所以在攻关时不要轻易放过任何一个怪，整个流程中最多能收集到550个能量球。

奖杯流程攻略

序章 逃亡

Escape from Fortress

■遗迹蛋：8

首个任务是脱狱，杰克的动作与第1作基本相同，初上手并不困难。牢房区域没有分支路线，沿着惟一的通路推进至目的地即可。此外整个牢房区域内共有8个遗迹蛋，第1个在初期牢房中的平台上；第2个在钻进通风管道进入类似库房的房间中，右侧的柜子顶部，利用二段跳来获得；第3个在第1次遇到持枪守卫的房间内，在第2个士兵侧面的柜子顶部；第4个在首次运用翻滚跳飞跃的深沟底部；第5个在地板下方有士兵朝杰克射击的通道内，遗迹蛋就在某台仪器后面，旋转一下视角就能发现；第6个在砸穿第1个地面通风口后，杰克一落地就能在右侧立柱后面找到；第7和第8个都在牢房最底部的下水道中，其中1个在下水道排水口附近的水面，旋转视角就能发现，另一个在墙角的高处平台上，要踩着箱子利用二段跳来获得。

Protect Kor and Kid

在街道上触发剧情，随即发生强制战斗，杰克变身后近乎无敌，轻松搞定所有敌人。

相关奖杯



Poor Kid



铜杯

取得条件：击败街道内的士兵。



Talk to Torn

前往“小刀”标志的地点寻找接头人，顺路可以熟悉一下驾驶环节。与接头人Torn对话，他提出要检验下杰克的实力再谈条件，要求杰克把死亡废都中的高塔顶部的旗帜拿回来。

Retrieve Banner from Dead Town

高塔耸立在破烂的死亡废都的正中央，场景中的巨石暂时爬不上去，周围的水塘也会对杰克造成伤害，只能通过边缘的残破建筑来穿越水塘，沿着惟一可行的道路爬向塔顶。在登塔过程中，某些石头平台会突然坍塌，一定掌握好跳跃节奏。完成任务后暂时还无法去水塘对面的区域，只能原路返回Torn的基地。

相关奖杯



Dead and Gone



铜杯

取得条件：完成死亡废都夺旗的任务。

Find Pumping Station Valve

■遗迹蛋：7

水泵站在城市的最北端，杰克的任务是找到并关闭水泵站的阀门。在水泵站入口处的沙滩内共隐藏着3个遗迹蛋，第1个就藏眼前的两个升降活塞装置与右侧水管的夹缝中，要走进缝隙内才能发现。第2个在沙滩右侧垂着的半截空心管道内。第3个在沙滩左侧岸边。在沙滩上有不少名为“铁头”的怪物，杀死后可获得不少黄色能量球，这些类似黄色鹅卵石的小球同样也是重要的收集品。拿完3个遗迹蛋后别急着跳上活塞平台，而是从沙滩右侧的海边游到最近的一个湖中小岛上，在小岛顶部找到第4个蛋。重新跳回水中往回游时，在岸边的岩石后面发现第5个蛋。之后依旧不要急着爬上水泵平台，绕到第1座水泵站的背面，在角落的水潭内找到第6个蛋。接着来到第2座水泵站临海的一侧，也就是地图的最左侧，杰克会遇到一群手持能量权杖的怪物，消灭干净后跳上附近的铁皮平台通道，在铁皮平台与水泵相连的夹缝中有个小水潭，里面有第7个遗迹蛋。收集工作全部完成后就能去找阀门开关了，沿着水泵站顶部惟一可行的通道逐步推进至目的地就能顺利完成任务。



Talk to Torn

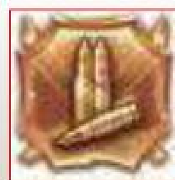
Go to the Oracle

回城前往“人形靶子”标志的小屋内，“金属脑袋”要求杰克收集25个能量球以传授黑暗技能，数量不够的话可以下回再来。

Blow up Ammo at Fortress

返回Torn的基地接到新任务，目标是潜入军事要塞炸毁炸弹库。进入要塞会自动触发警报，杰克会被坦克追赶，最好以“Z”字型跳跃来躲避坦克的锁定攻击。摆脱坦克的追击后就简单多了，清理掉沿途的卫兵，跳过旋转平台打坏房间高处的两个发电机开启新的道路。抵达要塞底部的弹药库，引诱坦克攻击房间中央的4个炸弹，然后在10秒内撤离。

相关奖杯



Kaboom!



铜杯

取得条件：炸掉军事要塞内的弹药库。

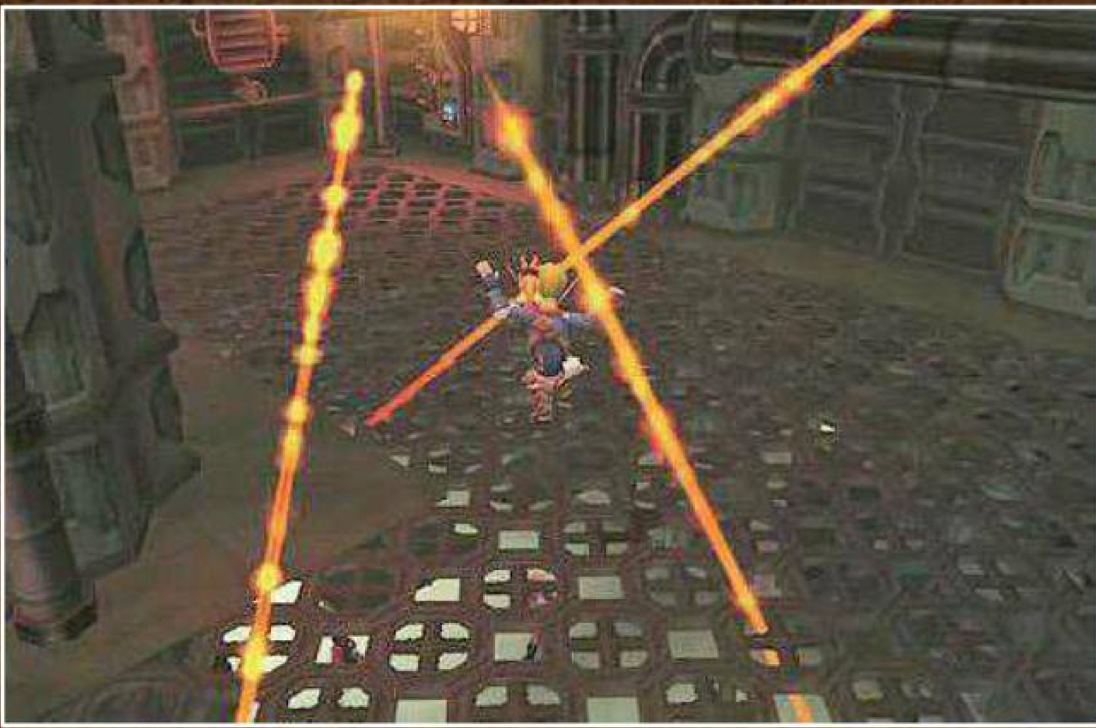
第二章 新人

Make delivery to Hip Hog Saloon

回到Torn的基地接到送信任务，由于时间并不宽裕，所以从起点开始就得全速前进。另外由于杰克所驾驶的车辆非常脆弱，在中途触发警报后，必须保持在低空飞行，如果切换到高空立刻会被警车撞毁。

Beat Scatter Gun Course

在酒吧与委托人Krew见面之后去附近的武器射击场，获得红色霰弹枪。打靶训练的分数超过3000分即可。只要不误射人质靶，不错过金色靶，就能轻松达到3000分。完成后回酒吧与Krew对话。



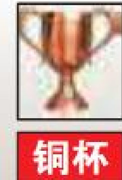
Protect Sig at Pumping Station

再次前往水泵站区域，杰克的任务是保护Sig。Sig在对付蜘蛛怪时，会原地积蓄能量，此时杰克要保护Sig不受各种杂兵的骚扰，同时注意不要误伤Sig。回酒吧前可以顺路去“金属脑袋”小屋里学习一下新的黑暗技能。

相关奖杯



Signature Moves



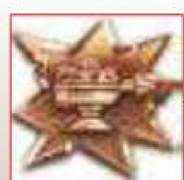
铜杯

取得条件：完成与Sig一起扫荡水泵站的任务。

Destroy Turrets in Sewers

回到酒吧接到新任务，目标是摧毁下水道中的4座自动炮台。沿着下水道内惟一的道路缓慢推进，沿途多用霰弹枪来杀怪，遇到炮台要多跳跃，如果不小心挂了就得从头开始，所以不要放松警惕。

相关奖杯



Turrets Syndrome



铜杯

取得条件：炸掉下水道内的4个自动炮塔。

Beat Blaster Gun Course

回到酒吧找Krew对话，接着前往射击场获得黄色狙击枪，紧接着以枪托砸碎1个靶子，再开枪射1个靶子的方式完成1次迷你训练。然后正式进入靶场，分数达到4000分即可。完成后回到酒吧找Krew对话。

Beat Time to Race Garage

3分钟内抵达“扳手”标志的地点，路程比较长，在没有重大失误的前提下开到终点基本只盈余数秒，所以说时间是非常紧的。建议多看地图来确认最近的路线，可以少走不少冤枉路。

Win JET-Board Stadium Challenge

来到竞技场的任务点，先熟悉一下飞行滑板的基本操作，具体参看前文中的基础操作。然后要在限定时间内获得15000分，获得高分的条件是尽量做出花哨的动作，由于场景中的地形过于复杂，所以采取个偷懒的办法，那就是让杰克在原地做出各种跳跃翻滚动作，交替按L1+×或R1+×，每做一次都能获得500～3000分的奖励，很快就能达到15000分的标准。

Collect Money for Krew

玩完滑板长途跋涉回到酒吧找Krew，任务是收集散落在城市中的14个钱袋。收集过程中最好不要乘坐小型车辆，一不小心就会撞毁，还是尽量抢一辆坚固的中型车比较好，求稳才是关键。



相关奖杯



Cha-ching



铜杯

取得条件：完成替Krew收集钱袋的任务。

Rescue Vin at Strip Mine

■遗迹蛋：7

回到Torn的基地接任务，抵达目的地进入传送门。矿场中的某些地方还去不了，要到后期随相关任务来此地才能转遍每一个地方，这也意味着本关的遗迹蛋也要到最后才能找全。先在工厂内所有可去的地点转几圈，杀光所有可见的怪物，尽量多收集一些能量球。在地图左侧的大型铁柱背后有第1个遗迹蛋。随后沿着惟一的道路来到货物平台上，在平台附近可以找到第2个蛋。最后通过货运平台的传送装置抵达目的地，救出被围困在房间内的Vin。

相关奖杯



Stripped Down



铜杯

取得条件：救出Vin。

Destroy Eggs at Drill Platform

■遗迹蛋：5

与Vin对话后进入传送门，钻井平台上有不少会飞的小怪物，使用狙击枪来远距离狙击掉。接着乘坐升降机来到第2层，利用炮台击破附着在四周建筑表面的50个虫卵，同时优先摧毁空中的飞行机器人，可获得不少能量球。乘坐升降机到底层，找到第1个蛋。紧接着往前推进少许路程，在上层平台角落里找到第2个蛋。顺路来到堆满炸药桶的区域，在椅角旮旯里找到第3个蛋。利用炸药桶爬上高处的狭窄平台，这里需要开枪打开两个平台，注意有时间限制，动作慢了就会摔死。再次利用炮台清理掉50个虫卵，坐升降机下去后在附近角落找到第4个蛋。清理掉最后50个虫卵，乘坐升降机下到最底层找到第5个蛋。

相关奖杯



Over Easy



银杯

取得条件：完成清除虫卵的任务。

Find Pumping Station Patrol

回到Torn的基地接任务，再次返回水泵站区域。此时区域内出现了新怪物，可以先四处转转收集能量球。前往第1次开阀门的地方，附近的3个活塞平台已经启动，利用平台跳上高处的悬崖，找到接头人后发生强制战斗，建议利用变身技能来解决掉所有敌人。

相关奖杯



Lost and Found



银杯

取得条件：找到水泵站的巡逻队。

Turn on 5 Power Switches

回到Vin的实验室里，任务就是要把城市中的5个警戒炮台给破坏掉，记得在每次摧毁掉之后要踩一下地面的开关。这个任务不难，建议全程开车，敌兵基本上都伤不了你。

相关奖杯



More Power to You



铜杯

取得条件：完成摧毁5个警戒炮台的任务。

Ride Elevator up to Palace

■遗迹蛋：5

该任务大致分为两部分，首先去城市中“大厦”标志的地点，乘坐电梯到顶层，电梯停下后回头发现第1个遗迹蛋。空中平台上充满电流无法直接通过，只能走侧面的小平台，在第2块带电平台上找到第2个蛋。还是在这段空中平台上，某块会突然塌陷的小平台上有第3个蛋。最后抵达目的地展开第1场BOSS战。

BOSS战 Defeat Baron at Palace

BOSS战分为3个阶段，第1阶段中BOSS只会使用机枪扫射，由于机枪扫射的范围不大，可以先引诱BOSS开火，然后一边移动一边进行反击。第2阶段非常简单，观察地面并小心躲避BOSS发射的空袭炸弹即可。在第3阶段中，BOSS会进入暴走状态，释放出大量的火焰旋风，并且还会进行直线冲撞，应对办法就是不停地与BOSS进行周旋，一边转圈一边射击BOSS。总之在第1和第2阶段中尽量不损失体力，不浪费子弹，那么到第3阶段就算被BOSS打到2，3下也无妨。击败BOSS后在出口处找到第4个遗迹蛋。

相关奖杯



Skip the Stairs

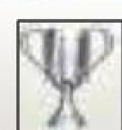


铜杯

取得条件：乘坐电梯到大厦顶层。



Dont Let Him Get Away



银杯

取得条件：在大厦顶层击败Baron。

第三章 真相

Mountain Temple

■遗迹蛋：17

在“帐篷”标志的地点接到 Onin 的任务，进入郊外山区。整个山区分为南、西、北三块区域，杰克要分别前往这 3 块区域中的神殿找到 3 件神器。场景中的浮游平台打一枪就会翻转过来，把握好时机再跳。

南部山区

南部山区入口在起点位置的左侧，入口处站着 1 个盾牌怪。前进没多久会遇到 1 头犀牛怪，利用翻滚躲避冲撞攻击，然后伺机反击。干掉犀牛后踩下地面机关形成通路。利用 3 个浮游平台上到高处，随即在水池中找到第 1 个遗迹蛋。沿着惟一的道路抵达神殿，在神殿外侧的水池中找到第 2 个蛋。

西部山区

从起点位置直走，跳过 3 个浮游平台，落地后立即遭到犀牛怪的袭击，老办法搞定后踩下开关，利用伸出的平台爬到高处，在眼前的大树后面找到第 3 个蛋。缓慢通过落石山坡，在尽头的神殿里找到齿轮。

北部山区

北部山区中的山崖上聚集着大量小怪物，用霰弹枪慢慢清理掉，多收集一些能量球。在遇到第 1 个盾牌怪的小场景内有第 4 个蛋。紧接着爬上附近平台，此时最右侧的大树后面藏着第 5 个蛋，拿的时候要留神脚下。黑暗之河上有个谜题，杰克每攻击 1 次箱子，就会在河面上形成一格道路，注意是按□攻击箱子，而不是射击。全部 5 个箱子的攻击方向是不同的，大致按照以下顺序进行。

1	↑、←、↑、↑、←
2	←、↑、↑、←、↑
3	↑、→、→、↑、→
4	↑、↑、→、↑、↑
5	↑、→、↑、↑、→

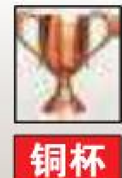


登上平台搞定犀牛怪，进入神殿得到碎片。3 件神器拿到后别急着返回，从击败犀牛怪的圆形平台最左侧的边缘往下看，会发现一块高于地面的草地，跳下去后在大树后面找到 3 个遗迹蛋。本关到目前为止已经收集到 8 个遗迹蛋，另外 9 个蛋需要等杰克第 2 次进入山区时才能找到，后文会提到。

相关奖杯



Just the Artifacts Ma'am



铜杯

取得条件：在山区中找到 3 件神器。

Shuttle Underground Fighters

回到 Torn 的基地，任务是驾驶飞行器在限定时间内分别将城市中的 4 个人接送至目的地。必须驾驶双人座的飞行汽车，否则乘客不会上车。接送的过程中会出现大量的敌兵，全程都不要下车，只需停在光圈附近，乘客会自动上下车。

Protect Site in Dead Town

回到 Torn 的基地获得蓝色冲锋枪，随后再次前往死亡废都。场景中央原先跳不上的巨石附近已经装好了阶梯，推进时多利用狙击枪提前狙杀远处的怪物。抵达目的地后，杰克惊讶地发现这荒凉的死亡废都，原来就是……另外死亡废都中的 8 个遗迹蛋要等下次任务才能拿到，下文会提到。

Catch Scouts in Haven Forest

■遗迹蛋：9

返回 Torn 的基地遇到 Shadow，委托杰克前往天堂森林中抓 5 只小飞龙。从本任务开始，杰克就拥有飞行滑板了。正式进入森林区域，先去场景右侧的瀑布中找到第 1 个蛋。进入地图下方的那块区域，在巨大的木质围栏花园的底部找到 2 个蛋。接着来到地图东南角落的小水潭内找到第 3 个蛋，之后不要上岸，在这片水潭区域内还有 6 个蛋，位置非常明显，只需沿着水面搜寻就能找全。找到所有 9 个遗迹蛋后，再去地图中绿点标记的位置抓飞龙，大致方法就是利用飞行滑板追逐飞龙，追赶一段时间后飞龙的速度会下降，从而擒获它们。抓飞龙的任务完成后别回家，由于杰克已经获得飞行滑板，直接去隔壁的山区寻找之前遗漏的 9 个遗迹蛋。还记得北部山区在黑暗之河上打箱子的谜题么，就在这条黑暗之河的北端有一条狭窄的小径，里面总共藏着 8 个蛋，至于最后 1 个蛋就在黑暗之河内神殿底座的立柱夹缝中。

相关奖杯



Scout's Honor



铜杯

取得条件：抓住天堂森林中的飞龙。

Destroy Cargo in Port

回城接到电话，地图中出现 1 个闪烁的绿点。任务目的是在限定时间内摧毁港口湖面上所有的绿色浮标。先去附近抢 1 辆士兵的重型巡逻车，上面自带炮塔，可以一边行驶一边射击。建议先清掉最外侧的一圈，然后一鼓作气扫清湖中央的浮标。



Intercept Tanker

前往“骷髅头”标记的地点，剧情后全灭敌人即可。

Escort Kid to Power Station

回到 Torn 的基地接到 Shadow 的任务，杰克要一路护送小孩子，直至抵达目的地。

Destroy Equipment at Dig

搭乘港口湖中心的飞船前往挖掘场。区域中的大部分地方暂时还进不去，所以先专心完成任务，乘坐升降电梯来到挖掘场，任务是破坏固定巨型钻头的 24 根绳索，利用飞行滑板飞到系着缆绳的钢管上来切断绳索。在此过程中，杰克会遭到手雷雨的攻击，非常考验闪躲的技巧，建议滑板不要滑的太快，每到一个平台上先把杂兵清理掉，然后小心翼翼地滑上钢管。

相关奖杯



Kersplash!



铜杯

取得条件：摧毁挖掘场中的钻机。

Rescue Lurkers for Brutter

去港口酒吧找 Krew，任务是分别把 3 个鱼人怪从囚车中解救出来。先抢一辆双人座的车，然后攻击囚车尾部，随后把鱼人接送至指定地点，反复 3 次即可完成任务。

Blow up Strip Mine Eco Wells

来到 Vin 的实验室，任务要求在 2 分钟内炸掉 6 个发电装置，具体操作为利用滑板滑上发电装置上的斜坡，在冲上斜坡最高点的时候按 ×，杰克就会自动往发电装置内投掷手雷。其中 4 个发电装置在平地上，另外两个发电装置在高处，需要通过货物平台才能抵达。另外值得一提的是，区域内剩余的 5 个遗迹蛋依旧还无法收集，等第 3 次回到此地再拿。

相关奖杯



Strip Mine, Not Yours



铜杯

取得条件：破坏矿场内的发电机。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

Destroy Ship at Drill Platform

回到 Vin 的实验室触发下一个任务，也是纯粹的战斗任务。第 1 阶段中，操纵移动炮台击落 40 个飞行机器人，由于杰克所操作的炮台有耐久度设定，所以在战斗时也要讲究一些技巧。当机器人的位置比较聚集时，按住射击键进行连射，分散后采用连续的点射，凭借红色箭头指示来搜索目标。第 2 阶段依旧是操纵炮台，此时要对付一艘战舰，一定要先击落空中的机器人，然后专心攻击战舰上的大小炮台。在第 3 阶段中利用相同的战术击毁另一艘战舰。

相关奖杯

 **Sunken Ship**  铜杯

取得条件：摧毁钻井平台中的战舰。

Drain Sewers to find Statue

■遗迹蛋：1

回到港口酒吧接到新任务，回到下水道区域利用滑板通过扭曲的通道，把平台上的第 1 个阀门打开。水位下降后进入新出现的水道，沿途注意躲避水雷等陷阱。开启第 2 个阀门后原路折返，进入北部的水道，再次开启阀门放水。最后进入位置最低的水道，来到有巨大雕像的房间找到任务道具。离开雕像房间，在眼前的水道左侧角落有 1 个遗迹蛋，这也是本关惟一的一个。

Seal Piece at the Water Slums

出下水道直接去城市最北面的水泵站，剧情之后迎来颇具难度的一个任务。杰克要突破大量敌兵的围追堵截离开水泵区域。此处不能抢汽车，滑板也不管用了，如果跳进水中立刻会被秒杀，所以只能老老实实的沿着窄桥推进。武器推荐穿透力极强的蓝色冲锋枪，按住射击键进行急速连射，可瞬间射死大片的敌兵。由于敌人会从各个方位包围过来，所以要时刻观察小地图中敌人的动向，一边推进一边朝有红点的方位进行无差别扫射，总之清敌速度一定要快。

Hunt Haven Forest Metal Heads

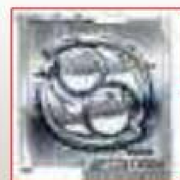
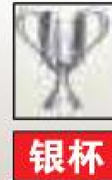
去港口酒吧找 Sig，任务是前往天堂森林中杀死 30 个隐形怪。这些怪物虽然是隐形的，但也不是完全看不见，只要看到淡淡的黄光就开枪射击。惟一要注意的是，在森林里几乎找不到体力与弹药补给箱，所以在战斗时还须谨慎，注意保存实力。

Seal Piece at Dig

■遗迹蛋：8

前往“帐篷”标志的地点接到 Shadow 的任务。抵达挖掘场后乘坐升降机到底部，杰克的第 1 个任务是找到并踩下 5 个地面机关，在寻找机关的过程中可以找全本关中的 8 个遗迹蛋。由于 5 个机关在地图中都有标注，所以下面就以寻找遗迹蛋的路线进行。在第 1 个场景中的右侧高处岩石上有第 1 个蛋，利用翻滚跳越过狭窄的岩浆就能顺利得到。在第 2 个场景中央立柱边的地面有第 2 个蛋，位置就在正中央的那个地面机关附近。第 3 个蛋在不远处的平台上，通过平台跳过去就能拿到。第 4 个蛋在地图最右侧的地面机关的上层铁皮架子上，同样要跳过平台才能拿到。第 5 个蛋在最北面的地面机关附近，顺路就能找到。把 5 个地面机关踩下后，跳到升起的柱子的对面平台，在最高处找到第 6 个蛋。进入第 3 个场景，连续荡两次秋千进入第 4 个场景，第 7 个蛋就在场景入口附近的岩石上，至于第 8 个蛋则在入口附近的高处建筑的门口。把所有 8 个遗迹蛋收全后，如果有闲功夫可以在周围的空地上转转，打死埋伏在沙子中的小怪物，能获得不少能量球。

相关奖杯

 **Clap Hands**  银杯

取得条件：在挖掘场找到神器碎片。

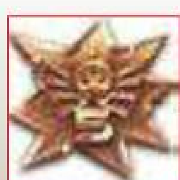
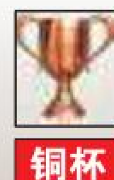


第四章 反击

Destroy 5 HellCat Cruisers

回到 Torn 的基地，任务是摧毁 5 辆加强版的巡逻车辆，这种车的防御力与攻击力都很高，弱点是速度不快。所以杰克也要抢一辆结实的车，从背后接近目标，使用蓝色冲锋枪快速射爆，不给其反击的机会。沿途的士兵可以无视，只要不下车就伤害不了杰克，如果自车损坏严重，记得及时更换。

相关奖杯

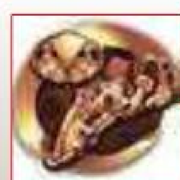
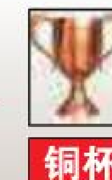
 **Doggin'the Hellcats**  铜杯

取得条件：摧毁 5 辆加强版巡逻车。

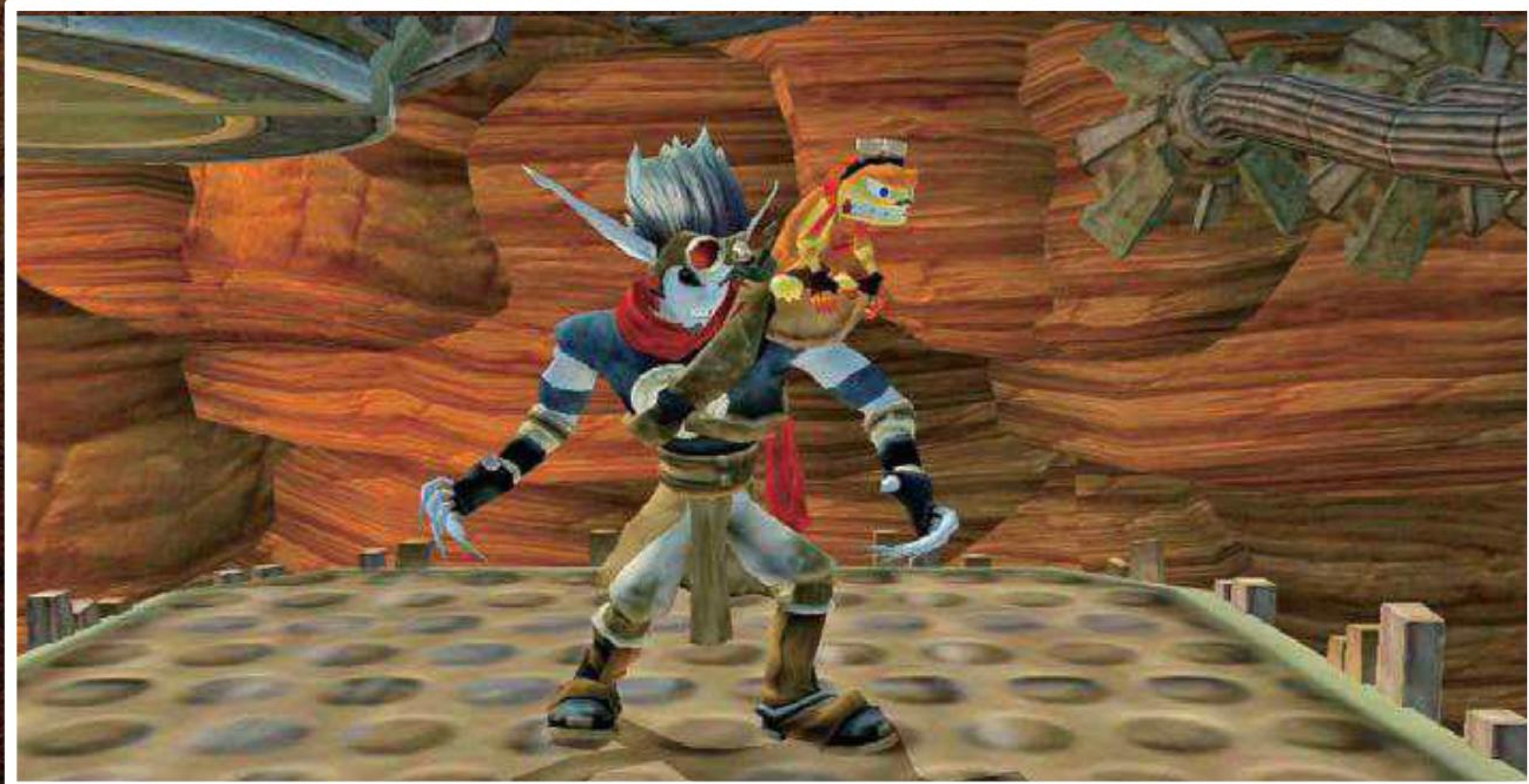
Win Class 3 Race at Stadium

去“扳手”标志的地点进行赛车比赛，记得在过大弯时稍微降低一些速度，此外不要轻易使用加速能量，用多了反而容易搞砸，按照正常速度行驶就行。

相关奖杯

 **Speeding Slowly**  铜杯

取得条件：完成竞速任务 Class 3。



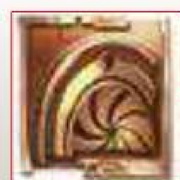
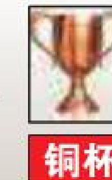
Beat Onin Game

去“帐篷”标志处找 Onin，迷你游戏的规则很简单，就是根据屏幕上出现的按键符号快速输入，失误不能超过 20 次，超过 400 分就能完成挑战。

Use items in No Man's Canyon

纯粹的剧情任务，前往山区抵达地图中标注的地点即可。

相关奖杯

 **No Man is a Canyon**  铜杯

取得条件：回到山区使用神器。

Mar's Tomb

■遗迹蛋：7

进入古墓发生剧情，在起点位置转身就能找到第 1 和第 2 个遗迹蛋。在中央大水池的左右两侧柱子后面还藏着第 3 和第 4 个蛋。拿完 4 个蛋之后进入地图右侧区域，通过一系列的跳跃攀爬机关抵达高台，踩下第 1 个地面机关，水池中升起 4 根柱子。接着跳过柱子一路上到最高层平台，踩下第 2 个地面机关。开启地下通道后，再次利用那 4 根柱子，一路跳到最高处，顺利找到第 5 个蛋。进入地下通道中发生剧情，之后就要控制达斯特来躲避石球和蜘蛛的追击，主要考验跳跃的准确性，多试几次就能通过。切换为杰克后，依旧通过一系列机关，在跳跃时不要着急，看准单杠的移动规律再行动。

重新回到大厅后进入地图的左侧区域，在这个区域中会重复出现数个谜题，第 1 种是辨认 3 个圣甲虫，记住腹部有红点的虫子的位置，然后用拳头攻击，成功后开启通路。第 2 种是带电的水池，跳进水池后按〇潜水，等电网消失后再爬到岸上。第 3 种是踩砖块，可根据提示跳上特定颜色的砖块。在最后的场景中，还要解一个音乐连连看的谜题，分别敲击相同声音的钟即可。最后回到大厅与达斯特汇合进入 BOSS 战。

相关奖杯


Testosterone

银杯

取得条件：通过古墓中的所有考验。

BOSS战 Defeat Baron in Mar's Tomb

BOSS 战分为 3 个阶段，第 1 阶段中 BOSS 会不时地丢出定时炸弹，只需看准方位按〇将炸弹踢到 BOSS 身上即可。第 2 阶段时 BOSS 的攻击方式会有变化，当 BOSS 疯狂扫射时就躲到柱子后面，要注意别老待在同 1 根柱子后面，然后依旧踢炸弹来炸 BOSS。第 3 阶段中 BOSS 会发射激光炮炸断平台，提升杰克的移动难度，一定要看准了跳。

相关奖杯


Grin and Baron It

银杯

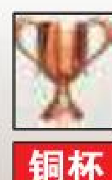
取得条件：在古墓中击败 Baron。

Rescue Friends in Fortress

回到 Torn 的基地，随即前往军事要塞中营救同伴。在第 1 个场景内有 5 个地面机关，等全灭守敌之后再去踩机关。第 2 个房间内有不少警戒炮台，看准红外线的移动规律再伺机行动。之后利用飞行滑板通过带电的弧形管道进入另一侧的房间。在最后的房间中还埋伏着不少敌兵和炮台，所以推进速度不要太快。



相关奖杯


We're All Friends Here

铜杯

取得条件：从军事要塞中救出同伴。

Win Class 2 Race at Stadium

去“扳手”标志的地点进行第 2 场赛车比赛，多利用赛道内的捷径，记得一定要在加速后按 R1 才能飞跃，在普通速度下是飞不远的。

相关奖杯


Speed Quicker

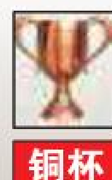
银杯

取得条件：完成竞速任务 Class 2。

Protect Hideout from Bombots

回到 Torn 的基地，任务是摧毁城市中的 3 个机器人。对付机器人的方法很简单，那就是以步行状态紧贴着机器人进行攻击，BOSS 的激光枪完全打不到你。按照这个方法可以无伤干掉所有的机器人。

相关奖杯

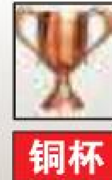

Bot Bot Boom Boom

铜杯

取得条件：摧毁暴走 3 个机器人。

Escort men through Sewers

回到港口酒吧，任务是前往下水道保护 3 名同伴。杰克要紧紧跟随同伴，干掉所有可见目标，惟一要注意在射击时别打到同伴。关卡最后阶段会遭遇埋伏，让杰克挡在 3 名同伴前，使用蓝色冲锋枪击溃蜘蛛怪的冲击。

相关奖杯


What's That Smell?

铜杯

取得条件：协助同伴探索下水道。

Find the Peace Maker

前往港口的射击场获得紫色能量墙。

Beat Erol in Race Challenge

回酒吧接到竞速任务，比赛过程中必须经过每一个蓝色光环，错过一个就会失败。落后对手少许路程时不要轻易放弃，对手会放慢速度，如果落后太多就选择重新挑战。

Get Life Seed in Dead Town

■遗迹蛋：8

这是杰克第 3 次去死亡废都执行任务，由于此时拥有了飞行滑板，所以本区域内的 8 个遗迹蛋自然也不能错过。利用滑板进入场景前端的那片水域内，就能一次性找到 6 个遗迹蛋。之后返回起点附近，驾驶泰坦机器人击穿特定的墙壁。遇到第 1 个高台时，按 R1 把附近的石块推到墙边，跳上去后朝左侧看找到第 7 个蛋。继续往前推进，再次推石块登上高处的平台，随即就能找到第 8 个蛋。最后来到有柱子的平台打断柱子形成通路，接着按提示举起石块砸断附近的另一根柱子。

Beat Erol in Race Challenge

去“闪电”标志的地点接到 Vin 的任务，这是杰克第 3 次进入矿场，别忘了在任务过程中找到剩余的 5 个遗迹蛋。先通过货运通道来到第 1 次救出 Vin 的房间，在房间背后找到本关的第 3 个蛋。随后利用滑板沿着附近的狭窄山道前进，在山道尽头的弧形滑坡边找到第 4 个蛋。继续沿着惟一的路线前进，抵达第 2 个弧形滑板斜坡时停下，在滑坡背后藏着第 5 和第 6 个蛋。至于第 7 个蛋就在接近关底的必经之路中，路过时抬头就能看见。

Protect Samos in Haven Forest

前往山区的天堂森林，任务是保护 Samos。敌人会从左右两侧发起围攻，由于杰克的子弹伤不到 Samos，所以使用冲锋枪疯狂开火即可。

Rescue Lurkers for Brutter

去“鱼”标志的地点，前往指定地点解救出6个鱼人怪。

Destroy Drill Platform Tower

回到Vin的实验室接任务，利用传送门背后的泰坦机器人砸开铁门。在第3个房间中先将机器人停在角落的升降机平台上，接着通过两个会塌陷的小平台跳到高处启动升降机。在接下来的路程中会连续遇到两个距离较远的深沟，必须离开机器人跑去开启开关。抵达钻井平台控制室，操纵机器人砸坏10个电器仪表。出现倒计时后就要全速回撤了，光跑的话时间肯定不够用，必须利用翻滚跳来快速通过各种平台，反正有记录点，就算不小心摔死了也不怕。

相关奖杯

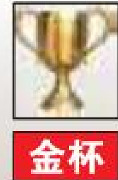

Timber!

铜杯
取得条件：炸毁钻井平台的塔楼。

Win Class 1 Race in Stadium

回到“扳手”标志的地点，进入第3场赛车比赛，获胜条件是第1名。比赛时依旧要多利用捷径来做文章。

相关奖杯


Speed Speedily

金杯
取得条件：完成竞速任务 Class 1。

第五章 决战

Explore Palace

前往“骷髅头”标志所在的王宫，径直走进大厅触发剧情，并随即展开撤离行动。整个过程主要考验跳跃和躲避技巧，沿途利用柱子躲避自动炮台的扫射。在看似无路可走的平台边缘打碎玻璃，利用滑板从边缘滑到对面平台。中途跳进室内区域，躲过自动炮台，溜进另一片区域。后半段路程中要用滑板来通过各种轨道，其中包括被杰克射落的巨大的环形灯架。最终顺利逃离王宫完成任务。

Get Heart of Mar in Weapons Lab

■遗迹蛋：5

乘坐港口的飞船前往武器实验室，在第1个房间的右侧角落有第1个蛋，随后乘坐升降机进入实验室内部。这里的场景看似很复杂，其实只有一条路。射击传送带上的红灯可以让其反转，从而就能通过了。消灭掉第1批球形机器人后，来到一处平台跳起攻击地面上一个类似老式水龙头的开关，紧接着跳过数个小平台，在附近角落内找到第2个蛋。再次经过传送地带，在附近能找到第3个遗迹蛋。继续往前赶路，当杰克进入有数个大型绿色试管仪器的房间时，绕到这个仪器的背后找到第4个蛋。沿着房间内的传送带逐步上行，上到顶部干掉第2批球形机器人，用枪射一下附近的传送带开关，从而顺利来到第2个水龙头开关跟前，在这个开关的右侧旮旯里找到第5个蛋。最后抵达目的地连续击败3批球形机器人就算完成任务了。

相关奖杯

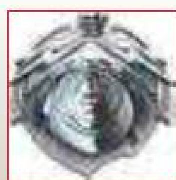

I Heart Heart

铜杯
取得条件：完成武器实验室的任务。

BOSS战 Beat Krew in Weapons Lab

BOSS战分3个阶段，应对方法却完全一样。在每个阶段的初期，BOSS会施放大量的绿色漂浮物，建议用红色散弹枪快速清理掉，等到BOSS现身后就用黄色狙击枪追着他打，不给他出手的机会，反复3个回合就能搞定。

相关奖杯


Who Knew Krew Blew?

银杯
取得条件：在武器实验室中击败Krew。

Beat the Metal Head Mash

回到酒吧玩“打地鼠”的游戏，规则很简单，记得别打红色的，分数达到1500分就行。

Find Sig in Under Port

■遗迹蛋：1

前往港口“电梯”标志的地点，找到泰坦机器人后正式进入海底。海底路线很单一，只需要注意自身氧气量，多注意观察画面右侧的氧气槽，如果不能及时走到蓝色光环内，就会立即挂掉。此外海底还有大量的水雷和章鱼怪，水雷会跟踪你，而被章鱼缠住也会损失大量体力，所以推进速度要快，能避开就尽量避开。在半路攻击4个圆形石块形成4个平台，跳过这4个简易浮桥到对面，跳入眼前的缺口，落地时向后转就找到本关惟一的遗迹蛋。

相关奖杯


Finders Keepers

铜杯
取得条件：在水下遗迹中找到Sig。

Escort sig in Under Port

找到Sig后与其一同行动，推箱子的谜题很简单，第1处按照先左后右的顺序推，第2处先向右横推3下，再跳回平台朝石块正面射击，第3处也是先左后边的顺序。另外本任务中还有两场追逐戏，总而言之，死的多了自然也就熟练了。



Defend Stadium

回到“扳手”标志的地点，任务是保护两名同伴，战斗时注意观察小地图中敌人的动向，使用蓝色冲锋枪会有很效果。

Check the Construction Site

■遗迹蛋：2

进入建筑工地会发生剧情，之后走下眼前的木道，在木道底部找到第1个蛋。然后在工地中央堆积的大型缆绳绞盘的夹缝中找到第2个蛋，随后返回城市。

Metal Head Nest

■遗迹蛋：7

乘坐港口的飞船前往怪物大本营，最终关内有7个遗迹蛋，必须顺路时就收集全，如果没收全就通关，那么只能“New Game”从头再来了。在刚下飞船的场景内，通过场景中的坦克残骸爬上高处的油桶，从而找到第1个蛋。继续往前推进会发生剧情，杰克看到一座类似红色巨炮的建筑，钻进巨炮右侧角落可以找到第2、3、4个蛋。之后继续往前推进，在一处空地可以看到远处有一头会放电的巨兽正在来回移动，此时先通过左侧角落内的坦克残骸爬到高处，找到第5个蛋。然后再爬到巨兽左侧的石头建筑上，找到第6个蛋。紧接着走几步找到巨兽右侧的一辆坦克残骸，在坦克的炮塔里找到第7个蛋。找全7个蛋之后就能快马加鞭前往最终目的地了。

相关奖杯


Heavy Distortion

铜杯
取得条件：进攻“Metal Head”的巢穴。

最终BOSS战

最终BOSS战比想象中要简单，依旧分为3个阶段，其中前两个阶段基本相同，杰克要一边攻击BOSS一边清理掉烦人的小怪物，武

器推荐使用黄色狙击枪，很快就能打掉BOSS两格体力。第3阶段中BOSS的攻击方式会发生变化，其会挣脱束缚追赶杰克，只靠普通跑步很难摆脱BOSS，必须不停运用翻滚跳来拉开距离。大致过程就是先绕着BOSS跑，每当BOSS连射3发激光炮后马上停下回头打几下BOSS，然后继续翻滚跳拉开距离。此外BOSS还有一定几率释放震地攻击，利用二段跳就能轻松躲过。坚持就是胜利，耐心磨掉BOSS最后1格体力就能观看通关剧情了。

相关奖杯



Pedal to the Metal



金杯

取得条件：击败最终BOSS。

收集类奖杯



Head Over Heels



铜杯

取得条件：收集50个能量球。

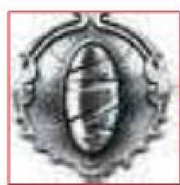


The Collector



铜杯

取得条件：收集25个遗迹蛋。



Head Cheese



银杯

取得条件：收集250个能量球。



The Collectivist



银杯

取得条件：收集125个遗迹蛋。



Head Master



金杯

取得条件：收集510个能量球。



The Collectationator!



金杯

取得条件：收集286个遗迹蛋。

全分支任务

地下任务

■遗迹蛋：5

在完成剧情任务的同时，地图中会逐步出现地下任务，地图上的标志是1个绿色小箭头，而实际上就是1块屏幕。每完成1个地下任务就能获得3个遗迹蛋。各项任务的难度高低不一，为了不造成混乱，建议每出现1个地下任务就及时完成，下文攻略也是按照相应的顺序来进行。

1.限时钻圈 NO.1	
难度	中
条件	完成“Find Pumping Station Valve”。
位置	北部贫民区。
方法	驾驶飞行器穿越紫色光环，每穿越1个光环的时间限制为7秒，尽量保持全程低空飞行，过弯记得要减速，总之多玩几遍就能背熟每个光环的出现位置。

2.搜寻遗迹蛋 NO.1	
难度	中
条件	完成“Beat Scatter Gun Course”。
位置	军事要塞东侧。
方法	附近马路中央有两条地沟，就在其中1条地沟中。



3.搜寻遗迹蛋 NO.2	
难度	中
条件	完成“Protect Sig at Pumping Station”。
位置	工业区西侧。
方法	从附近斜坡上去后右转再左转就能看见。

4.搜寻遗迹蛋 NO.3	
难度	中
条件	完成“Beat Blaster Gun Course”。
位置	港口区域。
方法	港口区域中间那条主干道出口处的宣传喇叭边。

5.限时收集光球 NO.1	
难度	中
条件	完成“Win JET-Board Stadium Challenge”。
位置	竞技场南侧。
方法	按照逆时针路线转圈收集，低处的绿宝石都在河面上，注意不要遗漏。驾驶飞船时不要开的太快，2分钟时间够用。

6.搜寻遗迹蛋 NO.4	
难度	低
条件	完成“Find Pumping Station Patrol”。
位置	水泵站区域。
方法	就在接任务装置正下方的水中，1秒内就能找到。

7.极速快递	
难度	高
条件	完成“Mountain Temple”。
位置	西部集市区域。
方法	整个行驶路线比较长，必须先打几遍熟悉路线。全程低空飞行，此外安全通过高速公路是取胜的关键，公路内车辆繁多，每次转弯时一定要减速慢行，耽误几秒无所谓，千万不能让自车损伤起火。笔者打了20多遍才过，一定要有耐心。

8.搜寻遗迹蛋 NO.5	
难度	中
条件	完成“Catch Scouts in Haven Forest”。
位置	南方菜园。
方法	在该区域牲口栅栏正对面的大岩石背后，抢车或利用滑板直接飞过去即可。

9.限时钻圈 NO.2	
难度	高
条件	完成“Catch Scouts in Haven Forest”
位置	酒吧门口。
方法	宗旨是求稳不求快，不要惊动巡逻士兵。第1个转折点在高台公路入口，必须弃车利用滑板搞定集市中的数个光环，等回到公路上快速抢一辆车。钻最后两个光环要用滑板，特别是最后1个光环必须利用滑板按×临空一跃才能碰到。

10.护送同伴	
难度	中
条件	完成“Rescue Lurkers for Brutter”和“分支任务：极速快递”。
位置	西部集市区域。
方法	限时接送4名同伴，记得要开双人座的车，时间方面很充裕，难度不大。

11.搜寻遗迹蛋 NO.6	
难度	中
条件	完成“Intercept Tanker”。
位置	东部集市。
方法	在集市区域西面的墙角。

12.搜寻遗迹蛋 NO.7	
难度	中
条件	完成“Win Class 3 Race at Stadium”。
位置	商业区北侧。
方法	在附近河边的小桥上。

13.搜寻遗迹蛋 NO.8	
难度	中
条件	完成“Hunt Haven Forest Metal Heads”。
位置	北方菜园。
方法	在山区入口附近的喷水枪下方，由于路程比较远，请事先准备好飞行摩托。

14.搜寻遗迹蛋 NO.9	
难度	中
条件	完成“Destroy Ship at Drill Platform”。
位置	东部集市。
方法	在区域中最南面的墙边。

15.限时收集光球 NO.2	
难度	中
条件	完成“Destroy 5 Hellcat Cruisers”。
位置	军事要塞左侧的商业区。
方法	所有绿宝石都在街道两侧，全程使用滑板来取得，按照先外围后内侧的顺序收集。

16.搜寻遗迹蛋 NO.10	
难度	中
条件	完成“Win Class 2 Race at Stadium”。
位置	商业区南侧。
方法	转身前往右侧区域转转，蛋就在大厦电梯入口处。

17.搜寻遗迹蛋 NO.11	
难度	中
条件	完成“Beat Erol in Race Challenge”。
位置	工业区南侧。
方法	蛋的位置显而易见，拿的时候需要一点技巧。驾驶附近的摩托驶到斜坡上，然后向左侧加速冲出去，在摩托滞空的瞬间施展二段跳跳到对面放着遗迹蛋的平台上。

18.限时钻圈 NO.3	
难度	高
条件	完成“Get Life Seed in Dead Town”。
位置	北部贫民区。
方法	难度相当高的挑战，难点主要体现在狭窄拥挤的路况，以及高架桥上的一连串小转弯，在过弯时一定要减速慢行。在第 2 次驶上高架桥时会发现有 1 个浮在半空的光环，此时就得果断弃车跳跃过去，落到对面的高架上后就一直使用滑板飞到终点。由于大部分光环的位置都比较刁钻，所以一定要背版，基本上不打个 20 盘是过不去的。

19.搜寻遗迹蛋 NO.12	
难度	中
条件	完成“Protect Samos in Haven Forest”和“分支任务：护送同伴”。
位置	西部集市。
方法	在集市西侧中间那一小块区域内的角落。

20.搜寻遗迹蛋 NO.13	
难度	中
条件	完成“完成“Win Class 1 Race at Stadium”。
位置	军事要塞北部。
方法	路程比较远，在左侧商业区的河对面。开始后先连续转几个弯，驶过大厦附近的小桥，看见路口有 1 块显示着“?”的屏幕，东西就在这个路口的最底部。

21.摧毁机器人	
难度	中
条件	完成“Rescue Lurkers for Brutter”和西部集市中所有分支任务。
位置	西部集市。
方法	连续摧毁 3 台爆走的机器人，依旧采用贴身攻击战术，机器人的激光扫不到你。

22.搜寻遗迹蛋 NO.14	
难度	中
条件	通关之后。
位置	皇宫北侧。
方法	在皇宫南面的大型景观建筑的左下方那个喷泉高台中。驾驶飞行摩托即将撞击高台时按△接二段跳跳上高台。

23.限时收集光球 NO.3	
难度	低
条件	通关之后。
位置	北方菜园。
方法	使用飞行滑板从菜园北出口开始，逐步向南出口推进，时间还是比较充裕的。

24.搜寻遗迹蛋 NO.15	
难度	低
条件	通关之后。
位置	商业区西侧。
方法	沿着脚下的河岸走，连续转过几个弯后就能在河边斜坡处找到。

Onin's Game

■遗迹蛋：3

完成剧情任务“Beat Onin's Game”后的任何时间内回到东部集市内东南角落的帐篷中，就能进行这项挑战，目标是突破 1000 分。在挑战过程中，每经过一段时间会进入分数连续增长的暴走状态(暴走信号是跳分数的音效连续不断)，此时保持输入不出错，分数就会快速提升。如果觉得跟不上节奏的话，就按 SELECT 暂停住画面，等到看清楚画面中的提示再进行操作。

武器挑战

■遗迹蛋：36

通关之后回到港口的射击场，4 种武器都可进行挑战。根据挑战成绩能获得不同数量的遗迹蛋，铜牌 3 个，银牌 6 个，金牌 9 个，每把武器最多只能获得 9 个遗迹蛋。首先要背熟靶子出现的位置和时机，从而选择合理的站位和推进速度。遵循不误射人质靶，不错过金色靶，尽可能射中所有的普通靶这 3 个基本要点即可。

成绩列表

武器	铜牌	银牌	金牌
霰弹枪	8000分	10000分	12000分
狙击枪	9000分	11000分	13000分
冲锋枪	11000 分	13000 分	15000 分
能量强	11000 分	13000 分	15000 分

花样滑板

■遗迹蛋：9

完成剧情任务“Win Jet-Board Stadium Challenge”后，在竞技场最北侧的任务点可以接到花样滑板的分支任务。在 1 分 30 秒内获得 120000 分，对于新手来说很有难度，最简单的技巧就是利用滑板场隧道内细细长长的轨道做文章，飞到轨道上交替按 R1+× 或 L1+× 做花哨动作，待在轨道上的时间尽量长一些，落地后就能获得 7000 ~ 10000 不等的分数，然后抓紧时间重复进行，如果中途不小心滑远了也要随时随地做一些翻滚动作来赚分。另外一种方法就是随机应变，因为分数高低和杰克的动作难度有关，只要利用滑板完美衔接各种障碍物，一般每次都能获得高分。杰克的衔接动作越多，滑行速度也越快，每当听到杰克大喊一声：“赫！”，就说明该套动作很完美，在获得高分的同时还能继续衔接其他动作。总之在挑战时不要气馁，笔者最初的成绩才 5,6 万分，掌握诀窍后每次都能稳定在 10 万分以上，最后依靠一点点运气冲上了 12 万分大关。

成绩列表

项目	铜牌	银牌	金牌
花样滑板	5000分	9000分	12000分

竞技场竞速

■遗迹蛋：54

完成剧情任务中所有的赛车任务后，在竞技场最北侧的任务点可以接到赛车任务。赛车共有 6 场比赛，其中 3 场反向赛道需要收集满 135 个遗迹蛋才能开启。比赛的目的不是跑第 1 名，而是比时间。相信只要熟悉赛道，遵循弯道减速直道加速的原则，同时多利用加速能量飞跃捷径，再外加一点点运气，迟早能获得全金牌评价。

时间要求

比赛	铜牌	银牌	金牌
Class 3	2分29秒	2分24秒	2分19秒
Class 2	2分20秒	2分15秒	2分10秒
Class 1	2分22秒	2分18秒	2分13秒
Class 3（反向赛道）	2分58秒	2分53秒	2分48秒
Class 2（反向赛道）	2分35秒	2分30秒	2分25秒
Class 1（反向赛道）	2分30秒	2分25秒	2分20秒

街道竞速

■遗迹蛋：18

街道竞速分城市竞速和港口竞速，一共就两场比赛。城市竞速的位置在酒吧门口，要先完成这个任务点所有的所有任务才会出现。虽然在比赛中会有 1 名 NPC 同行，但玩家的目标不是要击败他，这个 NPC 纯粹就是个捣乱分子，想要获得金牌必须在限定时间内抵达终点。途中出现的蓝色光环一个都不能遗漏，否则立即失败。港口竞速的位置在射击场附近，整体难度要比城市竞速低很多，途中遇到的蓝色光环不必全都穿过，但是为了能跑出好成绩，还是尽量穿过这些能提供加速的光环。关于竞速方面的心得，前文已经提到过很多次了，关键还得看临场发挥。

时间要求

比赛	铜牌	银牌	金牌
城市竞速	2分17秒	2分12秒	2分07秒
港口竞速	2分22秒	2分17秒	2分12秒

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

传承经典的最终章

奖杯总数	47	铜杯	34	银杯	9	金杯	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	15～20小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	刷蛋BUG※
硬件需要	1个手柄

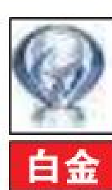


本作的难度比第2作要简单不少，但收集品的数量却不降反增。想要获得白金奖杯，就必须收集齐600个遗迹蛋。值得庆幸的是，本作中存在一个良性BUG，通过这个BUG可以反复刷蛋。方法非常简单，在任意1个搜寻遗迹蛋的支线任务中，跳到蛋的上方的瞬间按出菜单选择重新挑战，在随即出现的失败画面中，杰克的双脚会因为惯性碰到蛋，获得奖励后又能重新挑战这个任务。要注意一点，当杰克跳到蛋的上方时按暂停，此时如果杰克的双脚距离遗迹蛋大约有1个蛋的高度的话，那肯定能刷成功，如果离遗迹蛋还有一大段距离时就选择重新挑战，那么铁定刷不到。掌握好时间差后必定能刷到不少蛋，当然笔者并不推荐只靠这个BUG来刷满600个蛋，毕竟变态支线任务的数量不多，个人感觉刷50～100个蛋就足够了，其余的按常规方法收集。另外此BUG在《杰克Ⅱ》中同样有效，实乃奖杯迷的救命稻草。

杰克3 HD	SCE	动作
Jak3 HD		美版
2012年2月7日	1人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄:13岁以上

白金路线

1. 单人故事模式通关。游戏没有难度选择，正常通关过程中开启流程奖杯并尽量收集。


Fait Accompli  白金
取得条件: 获得除此之外的所有奖杯。

2. 完成支线任务，未能完成的收集在通关后补完。※ 利用刷蛋BUG，能大大降低收集难度，提升白金速度。

系统简介

越野车操作

执行越野车相关任务前，可在“Secrets”中开启车辆耐久度和无限喷射加速的技能，对完成任务有较大的帮助。

基本操作

按键	作用
左摇杆	控制方向
△	上车/下车
×	油门
□	倒车
○	刹车
L1	跳跃
L2	后视镜
R1	使用车载武器射击
R2	喷射加速
左摇杆+○	急转弯
L1+左摇杆	起跳后空中转向

越野车	简评
Tough Puppy	各项性能都很平庸，不具备攻击能力
Sand Shark	速度快，转弯时容易打滑跑偏，车身装有轻机枪
Dune Hopper	速度慢，转弯时容易翻倒，附带有高跳能力，车身装有榴弹炮
Gila Stomper	速度极慢，转弯稳定性高，车身装有重机枪
Slam Dozer	速度极慢，转弯稳定性高，加速时间短，车身装有激光枪
Heat Seeker	速度快，跳跃能力强，转弯稳定性极差，车身装有轻机枪
Dust Demon	速度快，转弯性能与跳跃能力良好，车身装有榴弹炮
Desert Screamer	速度极快，跳跃能力强，转弯稳定性极差，车身装有轻机枪

武器操作

按键	作用	效果
↑	红色霰弹枪（Scatter Gun）	威力一般，射速慢，射程短，主要用于近身解围
↑↑	红色震地枪（Wave Concussor）	按住R1的时间越长，攻击半径越广，主要用于近身解围
↑↑↑	红色榴弹枪（Plasmite RPG）	威力大，攻击范围广，可秒杀单个目标
↓	黄色狙击枪（Blaster）	威力一般，精度高，主用用来对付远处的目标
↓↓	黄色追踪枪（Beam Reflexor）	主要用于对付复数的小型目标以及空中的目标
↓↓↓	黄色飞碟枪（Gyro Burster）	主要用于对付复数的地面目标
←	蓝色重击枪（Vulcan Barrel）	威力大，射速快，具备贯穿效果，适合快速突击
←←	蓝色电流枪（Arc Wielder）	主要用来对付移动速度快的复数目标
←←←	蓝色光线枪（Needle Laser）	具备追踪效果，主要用来对付小型目标
→	紫色电球枪（Peace Maker）	威力大，具备一定的追踪效果
→→	紫色重力枪（Mass Inverter）	能秒杀特定范围内的所有目标
→→→	紫色核弹枪（Super Nova）	小型核弹能秒杀画面内所有的目标

特殊技能		
按键	作用	效果
L2+△	治愈技能	回复体力
L2+□	减缓时间	通过特定的机关
L2+○	能量防御	按住○形成能量防御罩
L2+×	神之翅膀	跳起有节奏的按×能进行滑翔
黑暗状态下×+□	黑暗炸弹	跳起落地攻击，攻击范围广
黑暗状态下□+×	黑暗风暴	攻击后跳起激发大范围闪电攻击
黑暗状态下△	隐形	解谜专用技能
黑暗状态下R1	黑暗波动拳	能摧毁特定的墙壁或大门

攻关要点

600个遗迹蛋需要通过野外收集、剧情任务以及支线任务来逐步收全。野生的遗迹蛋与任务无关，可随时随地收集，沙漠之城内有48个，天堂市则有75个，具体参看后文的地图来收集。剧情任务中共有46个，在打任务时顺手拿了，在文中会逐个提到。支线任务中有431个，建议能拿就拿，实在拿不了再利用BUG来刷。另外能量球的收集难度大大降低，除了可以从怪物身上获得外，还能在很多地方找到，完全不用担心数量不够。

奖杯流程攻略

第一章 沙漠之城

遗迹蛋分布　■野生：48　■剧情：33　■支线：213

Complete Arena Training Course

角斗场第1回合挑战，依次找到35个蓝色光球，非常简单。

Earn 1st Battle Amulet

角斗场第2回合挑战，利用手中的红色霰弹枪对付20个角斗士，在战斗过程中要利用平台上的箱子来躲避上浮的岩浆。完成挑战后获得黄色狙击枪。

Catch Kanga-Rats

在角斗场出口骑上小龙坐骑去村子里猎杀6只小动物，接近猎物后按□吃掉即可。

相关奖杯


I Smell a Rat

铜杯
取得条件：在村子里面猎杀6个小动物。

支线任务

钻环竞速 NO.1	
位置	角斗场入口附近
要求	8个能量球
方法	骑着坐骑穿过17个光环，其中高处的光环要利用滑翔来穿过
奖励	10个遗迹蛋

Unlock Satellite

前往“人脸”标志的地点，挑战一个迷你游戏。当符号移动至○内时按下相应的按键，成功输入75次即可。任务完成后获得1块黑暗能量水晶。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.1	
位置	城镇西侧海岸边
要求	4个能量球
方法	海岸边最右侧的礁石上
奖励	3个遗迹蛋

Learn to Drive

前往“拳头”标志所在的车库，完成越野车的基础训练。

Beat Kleiver in Desert Race

第1次越野车比赛中要掌握两个技巧，一是利用加速光球来提升车速，二是按L1飞跃斜坡。跑完3圈获得第1名即可完成挑战。

相关奖杯

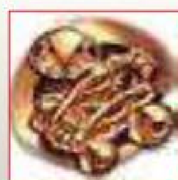

Beat It

铜杯
取得条件：赢得越野车比赛。

Race for Artifacts

返回车库接到新任务，目标是收集沙漠中的物品。由于杰克所驾驶的Tough Puppy不具备攻击能力，所以不要管沙漠中的土匪，只管沿着光柱的位置开。此外途中要求飞跃两次断桥，记得把握好跳跃时机。完成任务后获得护腕，杰克的体力上限提升两格。

相关奖杯


Arts or Facts?

铜杯
取得条件：驾驶越野车收集物品。

支线任务

竞速赛 NO.1	
位置	车库大门东侧沙漠中
要求	8个能量球
方法	建议驾驶Sand Shark去参加挑战，速度要比Tough Puppy快很多。一共要跑3圈，3分30秒铜牌，3分15秒银牌，3分为金牌，想拿金牌的话，单圈耗时必须控制在1分钟之内。此外等到后期花费30个遗迹蛋开启“Unlimited Vehicle Turbos”，也就是无限喷射加速，能有助于提升比赛成绩
奖励	3/3/3个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.2	
位置	车库大门东侧沙漠中
要求	4个能量球
方法	隔壁的岩石背后
奖励	3个遗迹蛋

特殊挑战 NO.1	
位置	沙漠西南部
要求	免费
方法	和剧情任务中那个按键迷你游戏一样，100分铜牌，500分银牌，1000分金牌，失误5次则挑战失败。挑战难度很高，实在拿不到金牌就用BUG来刷蛋
奖励	3/3/3个遗迹蛋

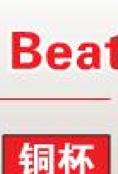
Beat Monks in Leaper Race

回到城内“人脸”标志的地点进行坐骑赛跑比赛，规则是必须穿过所有的光环直至跑到终点。由于赛道比较拥挤，多多利用大跳跃来快速突进至领跑位置，落后了也不要轻易放弃，抓住对手的失误进行超越。赢得胜利后获得1块光明能量水晶。

Destroy Metal Head Beasts

返回车库接到新任务，乘坐Sand Shark前往沙漠讨伐4条炮塔龙。炮塔龙会经常使出冲撞攻击，多利用甩尾来进行躲避。搞定后获得1块黑暗能量水晶。

相关奖杯


The Beast Beater

铜杯
取得条件：在沙漠中干掉4条炮塔龙。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.3	
位置	沙漠正北山崖边
要求	4个能量球
方法	向右转贴着山崖一路搜寻就能找到
奖励	3个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.4	
位置	沙漠西北部
要求	4个能量球
方法	朝东北方向行进，就在眼前山丘的山坡上（背景里能看见冒火的高塔）
奖励	3个遗迹蛋

竞速赛 NO.2	
位置	沙漠中央山峰的左侧
要求	12个能量球
方法	4分40秒铜牌，4分30秒银牌，4分25秒金牌。推荐驾驶Sand Shark进行挑战，无限喷射加速的技能也要开启
奖励	6/6/6个遗迹蛋



特殊挑战 NO.2	
位置	沙漠西部
要求	16个能量球
方法	该支线任务由5个项目组成,并且只能驾驶Sand Shark、Dust Demon、Heat Seeker或Desert Screamer来完成,推荐驾驶Desert Screamer。第1项是单次滞空时间挑战,2.5秒铜牌,3.5秒银牌,4.5秒金牌。挑战时不要去飞跃附近的断桥,最佳飞跃地点左侧靠近海边的一座比较陡峭的沙丘,在准备时间内迅速开到沙丘附近,然后对准海边的方向冲上沙丘,多试几次就有机会获得金牌。第2项是总滞空时间挑战,10秒铜牌,12.5秒银牌,15秒金牌。可选择陡峭的沙丘进行飞跃,最好先规划一下路线以节约时间。第3项是单次飞跃距离挑战,180米铜牌,200米银牌,220米金牌,最佳飞跃地点是起点右侧的的山崖。第4项是总飞跃距离挑战,500米铜牌,650米银牌,800米金牌。挑战思路依旧是连续飞跃小沙丘。第5项是翻滚挑战,3次铜牌,6次银牌,9次金牌。加速冲上地面高低起伏的小山丘,滞空时倾斜车身,落地后就会连续翻滚。
奖励	9/9/9/9/9个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.5	
位置	城镇中靠近车库的街边
要求	4个能量球
方法	走到路口右转，蛋就在民居平台上
奖励	3个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.6	
位置	角斗场门口
要求	4个能量球
方法	附近的广场上
奖励	3个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.7	
位置	城镇西侧
要求	4个能量球
方法	身后的双层建筑中间的夹缝中（夹缝中有个梯子）
奖励	3个遗迹蛋

Earn 2nd Battle Amulet

■遗迹蛋：8

前往“王冠”标志的王宫,与Damas对话后得到新武器红色震地枪。交代完任务别急着走,宫殿内还藏有5个遗迹蛋。第1个在Damas宝座背后的罐子里;第2个在Damas宝座背后的转轮后面;第3个在中央水池的左侧石头上;第4个在中央水池的右侧角落内;第5个在宫殿后侧角落里的某个罐子内。收集完毕后前往“双刀”标志的角斗场,这回杰克要与30名角斗士进行混战,同时穿梭于4个平台躲避上浮的岩浆。任务完成后来到王座前获得新武器黄色追踪枪,此时别急着走,跳到眼前的王座平台上,在王座背后找到3个遗迹蛋。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.8	
位置	沙漠中央山峰的右侧
要求	4个能量球
方法	左侧有瀑布的小河内
奖励	3个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.9	
位置	沙漠东南部废墟
要求	4个能量球
方法	南面的拱门底下
奖励	3个遗迹蛋

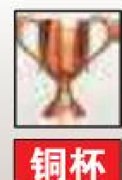
Corral Wild Leapers

返回“拳头”标志的车库,前往沙漠“城堡”标志的废墟内抓3条幼龙。开车接近幼龙时,达斯特会跳到龙背上，接着就要控制幼龙的行动方向，跑到指定的地点。达斯特只能控制幼龙的奔跑方向和跳跃，一旦碰到地面的仙人掌就得重新再来了。

相关奖杯



Yippe Ki-Yay



铜杯

取得条件：赢得坐骑赛跑比赛。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.10	
位置	沙漠东南部
要求	4个能量球
方法	身后的火炬背面
奖励	3个遗迹蛋

Climb Monk Temple Tower

■遗迹蛋：4/17

驾驶越野车Dune Hopper前往沙漠东南角“红色”标记的遗迹高塔，中途要利用Dune Hopper超强的跳跃能力通过数个岛屿。顺带一提的是，在整个遗迹高塔区域内共有17个遗迹蛋，杰克第一次来只能找到其中4个，前3个就在遗迹门口的石头柱子上，要利用Dune Hopper原地起跳，在车子腾空时跳车落到高处的石柱上。随后沿着墙壁边缘的一系列平台和单杠逐步爬上塔顶,中途有些平台会突然坍塌,要掌握好跳跃节奏。此外在单杠上根据身体转动角落进行二段跳可以跳上更高的单杠。

Glide to Volcano

在塔顶找到一个类似滑翔伞的装备，随后就要进行一段飞行挑战。穿过空中的光圈能获得飞行动力，射击黄色的球体会形成新的光环，至于那些紫色的雾气可以提升滑翔伞的飞行高度。

Find Satellite in Volcano

利用滑翔伞飞进一个隐蔽的山洞中，落地后沿着通道继续前进。在熔岩区域内会看见一条野生小飞龙，在追赶它的时候要小心突然坍塌的路面，可以利用翻滚跳来提前飞跃危险路段。骑上飞龙后继续沿着通道行进，等走到尽头时会强制切换为达斯特。再次切换为杰克后，把地面的石板打到蒸汽口上，从而顺利跳上高台。之后又要切换为达斯特，途中要经过管道、攀登以及蹦床等机关来到剧情点。再一次切换为杰克后利用地面的石板把3个蒸汽口全部堵住，然后踩着中间的石板跳上高处。来到岩浆流域时跳上漂浮的石板，继而跳上眼前的梯子就能抵达目的地，调查完石化人像后习得隐形技能。

Find Oracle in Monk Temple

沿着岩浆流域一路返回遗迹高塔的起点,调查墙边的紫色雕像进入隐形状态,顺利通过有“眼睛”的大门。沿着长长的阶梯走到底部,在场景中央有9个会放电的监视装置,必须再次利用隐形技能躲过监视,从而踩下地板中央的机关。踩完开关还没完,原地切换出红色震地枪,只需1发就能同时摧毁周围的9个监视器。在继续推进的过程中,还得在隐形状态下跳过一系列单杠机关。等到踏进有巨大古代雕像的房间时,先打破房间左侧的一个罐子,找到本关第4个遗迹蛋。最后跳进光柱触发剧情,按L2+△习得治愈技能。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.11	
位置	沙漠东部
要求	4个能量球
方法	北部海岸边
奖励	3个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.12	
位置	角斗场东侧
要求	4个能量球
方法	身后的双层建筑中间的夹缝中（夹缝中有个梯子）
奖励	3个遗迹蛋

Rescue Wastelanders

前往“王冠”标志的王宫,随后回到“轮胎”标志的车库,任务目标是驾驶Sand Shark前往沙漠地带救出3名同伴。由于有时间限制,所以要多查看地图来制定最短的路线。救完第3名同伴后,开到下一个标记点获得1块黑暗能量水晶并随即进入BOSS战。BOSS的攻击方式有3种,放激光、砸地攻击和触手扫荡。放激光时要时刻躲在BOSS身子底下,



相关奖杯



Do Gooder



银杯

取得条件：战胜第1个BOSS后顺利返回城镇。

Beat Turret Challenge

前往"拳头"标志的地点进行炮台射击挑战，目标7000分。靶子的基础分值从低到高分别为红色100分、蓝色200分以及绿色300分，并且越早击破分数越高。完成挑战后获得1块光明能量水晶。

支线任务

特殊挑战 NO.3	
位置	城镇西面海岸炮台
要求	免费
方法	游戏规则不变，10000分铜牌，20000分银牌，40000分金牌
奖励	3/3/3 个遗迹蛋

钻环竞速 NO.2	
位置	城镇西南侧
要求	8个能量球
方法	骑着坐骑穿过24个光环，大部分光环都设在高处，一定要掌握好滑翔的角度
奖励	10 个遗迹蛋

Defeat Marauders in Arena

前往"双刀"标志的角斗场，获得新武器蓝色重机枪。杰克这次的对手是30个角斗士，他们也会使用枪械攻击杰克，总体难度略有提升。建议使用刚获得的蓝色重机枪来快速射杀对手，一旦听到警报声就要快速跳到上升起的平台躲避岩浆。

相关奖杯



World Wild Fight



铜杯

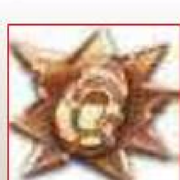
取得条件：完成角斗场的挑战。

Destroy Eggs in Metal Head Nest

■遗迹蛋：8

前往"轮胎"标志的车库，此次任务要驾驶新车Gila Stomper，车上的重机枪能跟踪锁定距离较近的目标。驾车进入沙漠中"山峰"标志的山洞搜寻10个核心物质，行进过程中能看见路边岩石上有不少遗迹蛋，由于此时无法下车，所以要等下再来收集。打烂山洞内的10个核心物质后，必须在3分钟内开出山洞，此时空气中弥漫着绿色气体，在能见度很差的情况下不要开的太快，以免车辆冲进泥潭里耽误时间。回到车库后换成Dune Hopper，返回刚才的山洞内，将车停在岩石边，把车顶当做垫脚石跳上有遗迹蛋的平台。山洞通道内的3处岩石上总共有8个遗迹蛋，一个都不要漏掉。

相关奖杯



Crunched



铜杯

取得条件：扫荡沙漠山洞中的怪物巢穴。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.13	
位置	沙漠西部
要求	4个能量球
方法	附近的半截断桥上
奖励	3 个遗迹蛋

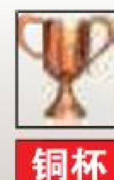
Defend Ashelin at Oasis

前往沙漠中"棕榈树"标志的地点，与Ashelin谈完心之后发生强制战斗，任务是干掉全部57名土匪、由于土匪中包含有不少武装越野车，建议变身后来逐一歼灭。惟一要注意的是，战场能见度极差，小心别误伤同伴。结束战斗后获得飞行滑板。

相关奖杯



Hot Babe



铜杯

取得条件：打败沙漠中的土匪。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.14	
位置	沙漠西南部
要求	4个能量球
方法	南面的1块巨岩下
奖励	3 个遗迹蛋

钻环竞速 NO.3	
位置	沙漠西南部
要求	8个能量球
方法	需要穿过20个光环，利用飞行滑板进行挑战会比开车容易一些。进入菜单花费5个遗迹蛋开启"Turbo JetBoard in Desert"，大幅提升滑板在沙漠中的滑行速度
奖励	10 个遗迹蛋

时间赛跑 NO.1	
位置	沙漠东北部
要求	8个能量球
方法	必须在剩余时间消耗完毕前抵达终点，在半路上要多多收集蓝色、黄色和红色的时间奖励。依旧推荐使用飞行滑板来进行挑战
奖励	10 个遗迹蛋

特殊挑战 NO.4	
位置	沙漠东北部
要求	12个能量球
方法	和剧情任务中接送同伴的任务一样，同样有时间限制，在挑战时多查看地图
奖励	18 个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.15	
位置	城镇西侧
要求	4个能量球
方法	海边拱形桥背后，必须要骑着坐骑赶过去，否则时间不够
奖励	3 个遗迹蛋



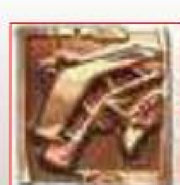
追逐闪光球 NO.2	
位置	城镇西侧
要求	8个能量球
方法	最简单的挑战，骑着坐骑一路小跑即可
奖励	10 个遗迹蛋

Complete Monk Temple Tests

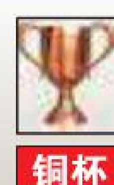
■遗迹蛋：2/17

驾驶Dune Hopper回到"红色"标记的遗迹高塔，来到底部大厅后直接进入"太极"标志的门。在水池房间中要收集18个太极球，这些太极球分布在高低各处，利用飞行滑板来轻松搞定。来到巨大古代雕像的房间，先打碎左右两个罐子找到两个遗迹蛋，然后跳上平台习得新的光明技能，按L1+□使时间变慢，从而顺利通过眼前高速旋转的平台。接着继续利用飞行滑板赶路，在有旋转独木桥房间内继续运用减速技能，再利用连跳来通过。最后有一段石桥会快速坍塌，依旧用老办法通过。

相关奖杯



Is It Hot in Here?



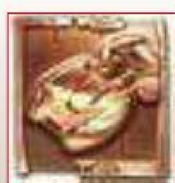
铜杯

取得条件：通过遗迹高塔的第1次考验。

Travel Through Catacomb Subrails

驾驶飞行跑车进入前方的隧道，建议一边驾驶一边不停射击来扫清通道内的障碍物，同时还要注意躲避管道内壁的缺口。抵达目的地习得新的光明技能，按L2+○启动防御罩，松开○就会失效。

相关奖杯

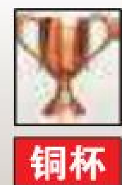

Railing at the Wind

铜杯
取得条件：驾驶跑车通过隧道。

Explore Eco Mine

乘坐升降机来到能量矿井区域，射击翘起的铁板使其落下形成通路，部分升降机上都安装着陷阱装置，动作慢了就会摔死。进入内部区域后，把红色的小狼打进附近的滚筒机关内，就会形成新的通路。抵达目的地获得护膝，杰克的体力上限提升两格。

相关奖杯


Ex-plorer

铜杯
取得条件：探索能量矿井。

Escort Bomb Train

任务要求是替火车铺路，具体方法就是射击铁轨下方的红色开关，杰克要一边快速推进一边进行操作，虽然有时间限制，但总体难度并不高。

相关奖杯


Bombs on a Train

铜杯
取得条件：引导火车炸开铁门。

Defeat Veger's Precursor Robot

BOSS是一个巨大的机器人，普通攻击对其无效，必须利用背景中的3辆火车来做文章。战斗过程比较老套，让杰克先接BOSS三招再反击。BOSS的第一招是砸地攻击，利用小跳来躲避冲击波。第二招是激光横向扫描，要用二段跳来躲过。第三招是召唤杂兵，不要用枪去射，而应该按□将杂兵们揍下平台。第四招就要轮到杰克反击了，当地面升起5个高低不等的平台时，按顺序跳上最高的平台，然后射爆背景中的火车就能对BOSS造成伤害了。按照以上步骤，还要进行两回合，虽然BOSS的攻击频率会越来越快，但是招数却没什么变化，只要保证在前两个回合中不失血，那么基本上就能顺利通过第三回合了。击败BOSS后获得新武器蓝色电流枪。

相关奖杯


Bossing the Bot Boss

银杯
取得条件：击败机器人BOSS。



第二章 天堂市

遗迹蛋分布 ■野生：75 ■剧情：13 ■支线：206

Return Haven City

杰克重新返回了2代中的天堂市，整个城市已经被怪物们破坏的不成样子了，到处充斥着残破萧条的味道。此时先别急着去接任务，而是四处转转打打小怪物，可以获得大量的能量球。此外街道中还有两个分支任务可以做。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.16	
位置	废墟区
要求	4个能量球
方法	南面的白墙后面
奖励	3个遗迹蛋

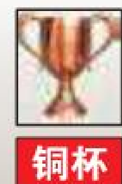
搜寻遗迹蛋 NO.17	
位置	废墟区
要求	4个能量球
方法	利用滑板从身后断裂的斜坡滑上去就能拿到
奖励	3个遗迹蛋

Reach Port via Sewer

■遗迹蛋：4

来到"人脸"标志的地点找到了Samos和Keira，但是道路却被能量屏障给阻挡住了，看来杰克只能另想办法了。首先要提醒一下，本关的4个遗迹蛋务必在流程中就拿了，错过就失去机会了。前往"盖子"标志的地点，在下水道中只有一条路是通的，其余的缺口都是致命陷阱。进入有一条窄窄水渠的房间，逆流而上之后别急着右转，而是利用地面风扇跳上附近的高台，在房间内的箱子里找到两个遗迹蛋。继续顺着水道前进过程中会遇到风扇的阻挠，必须按○来顶风前行。来到地面有漩涡的区域，遇到风扇和漩涡的双重阻挠，记得先开枪把风扇打坏了再行动。进入最后一个圆形房间会遇到不少飞行机器人，使用黄色追踪枪来搞定它们。随即利用滑板跳上房间左侧的一条轨道，顺路走找到另外两个遗迹蛋。最后抵达目的地乘坐升降机来到天堂市港口区域。

相关奖杯


Swamp Gas

铜杯
取得条件：摧第1次通过下水道。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.18	
位置	港口右侧灯塔
要求	4个能量球
方法	把飞行摩托横着停在边上，按×跳上摩托接二段跳+○顺利拿到
奖励	3个遗迹蛋

Destroy Incoming BlastBots

进入港口的酒吧找到Torn，新任务是摧毁港口中的3只机械蜘蛛。该任务虽然没有时间限制的提示，但如果让蜘蛛接近酒吧就会导致失败。乘坐飞行摩托先找到北面的那只蜘蛛，使用蓝色重机枪快速搞定，再分别去找港口东西两侧的两只。

相关奖杯


Boom Bada Boom
铜杯

取得条件：摧毁3个机器蜘蛛。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.19	
位置	港口左侧街道
要求	4个能量球
方法	利用滑板在附近的窨井盖上进行跳跃
奖励	3个遗迹蛋

Destroy Barrier with Missile

回酒吧接到新任务，接着去岸边的火箭发射器处触发剧情。在这个任务中要控制火箭的方向配连续穿过出现的光球，火箭的速度很快，在途中经常要上窜下跳，不慎错过光球的话，必须得绕个圈子重新修正飞行路线，如果直接撞到坚硬的物体则立即失败。在任务中途有1个自动记录点，所以总体难度并不是很高。

支线任务

特殊挑战 NO.5	
位置	港口右侧街道
要求	12个能量球
方法	骑着导弹穿越24个光球，必须一口气完成，把握好跳跃时机
奖励	18 个遗迹蛋

特殊挑战 NO.6	
位置	旧工业区
要求	12个能量球
方法	花式滑板挑战，25000分铜牌，50000分银牌，75000分金牌。在滑行中连续按L1+×或R1+×就能轻松拿到金牌
奖励	6/6/6 个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.20	
位置	旧工业区
要求	4个能量球
方法	利用滑板沿着左侧的轨道滑行就能找到
奖励	3 个遗迹蛋

Defeat Gun Course 1

前往港口”靶子“标志所在的射击场，与Tess 交谈后进行射击训练，目标分数是 10000 分，基本战术与 2 代类似，不要射到人质靶，不错过黄金高分靶。挑战成功后获得新武器黄色飞碟枪。

支线任务

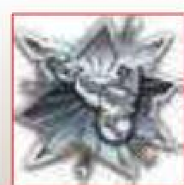
武器挑战 NO.1	
位置	港口射击场
要求	免费
方法	使用黄色追踪枪挑战，12000分铜牌，14000分银牌，16000分金牌
奖励	3/3/3 个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.21	
位置	射击场左侧
要求	4个能量球
方法	利用滑板在背后第2个窨井盖上进行跳跃
奖励	3 个遗迹蛋

Destroy Sniper Cannons

回到酒吧接到新任务，目标是进入旧工业区摧毁 5 台狙击型机器人。进入交战区先无视狙击机器人，只管把地面的开关踩下去，接着打爆机器人的弱点核心，半路上不断出现的杂兵挺烦人，可以用黄色追踪枪来搞定。

相关奖杯



Can Can Cannon



银杯

取得条件：摧毁 5 台狙击机器人。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.22	
位置	旧工业区下水道入口对面。
要求	4个能量球。
方法	西北面的街边管道上。
奖励	3 个遗迹蛋。

Reach Metal Head Area via Sewer

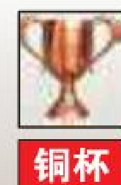
■遗迹蛋：3

前往"盖子"标志的地点乘坐升降机来到下水道，该区域中的机器人防御力都很高，推荐使用黄色追踪枪来应对。通过不停释放毒气的平台，等到站在移动平台上时注意躲避来回移动的激光。陆续通过两个电门之后，会遇到一个疯狂开火的机枪台，注意掌握好跳跃时机，如果在此环节摔死了，就要重打很长的一段路。躲过机枪的扫射后，眼前有一个 U 型的通道，利用滑板在上面滑动，从而触发右侧的一个伸缩平台，爬上去就能找到 3 个遗迹蛋，如果找不准这个伸缩平台的位置可以打开地图查看。来到有水池的场景，按□下潜穿过铁栅栏，进入类似迷宫的房间找到开关打开大门。

相关奖杯



Swimming Hole



铜杯

取得条件：第 2 次通过下水道。

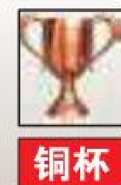
Destroy Dark Eco Tanks

乘坐升降机回到前作中的南部菜园区域，如今此地已经变成了怪物们的繁殖地，杰克的任务是摧毁 6 个核心。中途要频繁利用滑板通过细长的藤蔓抵达核心所在的平台，然后跳上喷气的花苞就能飞到指定的地点。摧毁掉最后 1 个核心后获得新的黑暗技能，按 R1 就能发射波动拳，使用这招破坏掉眼前的墙壁。

相关奖杯



Tanks for the Mammaries



铜杯

取得条件：摧毁黑暗能量源。

Kill Dark Plants in Forest

前往"大树"标志的地点，也就是前作中的森林。任务是利用滑板前往绿点标记的地点补充净化能量，然后清理掉所有的剧毒植物。这个任务没有时间限制，难度非常低。完成任务后获得护肩，杰克的体力上限提升两格。

相关奖杯



Black Thumb Too



铜杯

取得条件：净化天堂森林。





Destroy Eco Grid with Jinx

从天堂森林中出来后遇到同伴，杰克要与他一起去 4 个地点装炸弹，充当临时保镖。最后两个地点的怪物数量比较多，清敌速度一定要快。任务完成后获得新武器蓝色光线枪，并且在港口区域内出现"蓝色运输舰"标志，以后就能自由穿梭于两个城市了。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.23	
位置	旧工业区
要求	4个能量球
方法	利用滑板滑上身后的高架桥就能找到
奖励	3 个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.24	
位置	旧工业区
要求	4个能量球
方法	利用滑板滑上身后的铁轨上到高架桥上就能找到
奖励	3 个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.25	
位置	酒吧门口
费用	4个能量球
方法	利用滑板在左侧第2个窨井盖上进行跳跃，然后顺着铁轨滑行就能找到
奖励	3 个遗迹蛋

Hijack Eco Tanker

前往旧工业区"绿点"标志的地点，在驾驶运输车时，身后的导弹会一直紧追杰克，必须要在不减速的前提下把车开到指定地点。在第 2 个环节中，杰克要利用湖面的装置来摆脱身后的导弹，具体方法就是每打中 1 个打中湖面装置，就能摆脱掉 1 枚导弹。

相关奖杯



Hi Jak!



铜杯

取得条件：劫持能量飞船。

支线任务

钻环竞速 NO.4	
位置	旧工业区
要求	8个能量球
方法	利用滑板穿过38个光环，高处的光环要利用窨井盖弹射上去碰到
奖励	10 个遗迹蛋



支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.26	
位置	旧工业区
要求	4个能量球
方法	利用滑板在身后的窨井盖上进行跳跃
奖励	3个遗迹蛋

Defend Port from Attack

任务类型比较另类，玩家要以俯瞰视点控制杰克消灭敌人，一共要进行4场战斗，总体难度随进度逐步提升。初期的武器是黄色狙击枪，很难抵挡住敌人的攻势，一定要尽早拿到敌人掉落的强力武器。头两场是纯粹的战斗，不难应付。第3场要保护3名同伴，要加快杀敌速度。第4场的对手是两个机器蜘蛛，只要躲在蜘蛛身子底下射击就能无伤过关。

相关奖杯



Port to Starboard



银杯

取得条件：完成港口防御战。

Beat Gun Course 2

前往港口的射击场，Tess发明出了新武器红色榴弹枪，想要获得这把武器，就必须通过射击训练，目标分数是12000分。射击训练使用的是红色震地枪，务必要找准射击节奏。

支线任务

武器挑战 NO.2	
位置	港口射击场
要求	免费
方法	使用红色震地枪挑战，铜牌13000分，银牌15000分，金牌17000分。难度比较高，建议放弃，用刷蛋BUG来凑数
奖励	3/3/3个遗迹蛋

Break Barrier with BlastBot

杰克操纵机器蜘蛛执行任务，半路的杂兵机器人可以无视，重点攻击敌人的机器蜘蛛。任务完成后获得新武器紫色电球枪。

相关奖杯



Blam!



铜杯

取得条件：操纵机器蜘蛛摧毁路障。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.27	
位置	旧贫民区
要求	4个能量球
方法	西北角的帐篷门口
奖励	3个遗迹蛋

追逐闪光球 NO.4	
位置	旧贫民区
要求	8个能量球
方法	驾驶飞行摩托进行挑战，路程并不长，遇到连续的小转弯注意减速
奖励	10个遗迹蛋

钻环竞速 NO.5	
位置	旧商业区
要求	8个能量球
方法	驾驶飞行摩托穿过28个光环，全程在高空驾驶，转弯时注意减速
奖励	10个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.28	
位置	旧商业区
要求	4个能量球
方法	利用滑板滑上附近的轨道就能找到
奖励	3个遗迹蛋

Defend HQ

前往“大厦”标志的地点，任务是摧毁敌人的3架运输机，具体攻击目标是运输机上的4个推进器，这些装置的耐久度很高，需要持续攻击一段时间才能彻底摧毁，推荐使用黄色追踪枪来攻击。

相关奖杯



The Best Defense



铜杯

取得条件：保卫反抗军总部。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.29	
位置	旧商业区
要求	4个能量球
方法	东南方向的一棵树上，驾驶飞行器能直接拿到
奖励	3个遗迹蛋

Find Switch in Sewers

■遗迹蛋：6

前往“盖子”标志的地点再次进入下水道。在第一个圆形场景内，先不要急着朝目标地点推进，而是利用滑板通过房间中央的水管，从而进入高处的隐藏房间找到3个遗迹蛋。下水道内的敌人大多是飞行机器人，推荐使用黄色追踪枪来快速清理掉。来到有激光防护装置的地点，趁激光消失的间隙内迅速击打开关打开铁门。等到杰克被水流冲到底部房间时，随即爬上房间角落的梯子，在顶部的小房间内找到两个遗迹蛋。接着再利用房间角落地面的风扇跳上高台，找到最后1个蛋。接下来的路段没什么难度，多利用减速技能来降低水流的速度，抵达目的地拉下电闸后乘坐升降机离开。

相关奖杯



Switcheroo



铜杯

取得条件：第3次通过下水道。

Find Cypher in Eco Grid

前往“闪电”标志的地点，杰克要玩一个类似《吃豆人》的迷你游戏，一边操控达斯特躲避怪物的追击，一边吃掉所有的豆子。由于怪物会经常改变行进路线，所以达斯特也得及时更改路线，以免撞个满怀。此外按×还能加速移动，只适合反应快的玩家。

支线任务

特殊挑战 NO.7	
位置	旧工业区电力实验室
要求	免费
方法	吃豆人迷你游戏，200分铜牌，500分银牌，1000分金牌
奖励	3/3/3个遗迹蛋

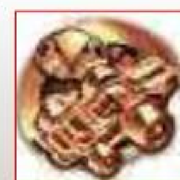
搜寻遗迹蛋 NO.30	
位置	旧商业区
要求	4个能量球
方法	东北角的水岸边
奖励	3个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.31	
位置	沙漠东南部的废墟
要求	4个能量球
方法	穿过北面拱门，在有火炬的墙边
奖励	3个遗迹蛋

Race for Artifacts

前往港口乘坐蓝色运输舰返回沙漠之城，在车库接到新任务，驾驶Sand Shark前往沙漠搜集指定物品。任务依旧设有时间限制，比较考验驾驶技巧。

相关奖杯



Zoom Zoom



铜杯

取得条件：完成沙漠中的收集任务。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.32	
位置	城镇东南侧
要求	4个能量球
方法	西北方向的建筑的拱桥上
奖励	3个遗迹蛋



时间赛跑 NO.2	
位置	城镇中靠近车库的街边
要求	8个能量球
方法	一定要绕远路多多收集黄色和红色的时间奖励，光靠蓝色时间奖励是不够的
奖励	10个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.33	
位置	城镇西侧
要求	4个能量球
方法	西面临海的建筑群的台阶上
奖励	3个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.34	
位置	沙漠东部海边
要求	4个能量球
方法	南面的海中小岛上
奖励	3个遗迹蛋

特殊挑战 NO.8	
位置	沙漠西南部
要求	12个能量球
方法	在1分钟内杀死180个虫子，使用蓝色电流枪能轻松完成挑战
奖励	18个遗迹蛋

Destroy Metalpedes in Nest

返回车库后再前往“山峰”标志的地点，此次任务是驾驶越野车歼灭山洞内的5条沙虫。沙虫的造型看似凶悍，其实体力并不高，连续两次连射就能杀死1条。任务完成后获得1块光明能量水晶。

相关奖杯


Empty Nesters

铜杯
取得条件：杀掉沙漠山洞中的沙虫。

Chase Down MetalHead Beasts

回到车库接到新任务，这次杰克会坐在车上以主观视点攻击沙漠中的炮塔龙，只要杀死一定数量的龙就能完成任务。

支线任务

特殊挑战 NO.9	
位置	沙漠东北部
要求	8个能量球
方法	在限定时间内摧毁土匪车辆，30辆铜牌，45辆银牌，60辆金牌。记得升级车辆的耐久度，推荐驾驶Dust Demon
奖励	3/3/3个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.35	
位置	沙漠东部海边
要求	4个能量球
方法	正北面的海中小岛上
奖励	3个遗迹蛋

钻环竞速 NO.6	
位置	沙漠东南部的废墟
要求	8个能量球
方法	穿越45个光环，建议使用越野车挑战，使用滑板的话很难躲避地面的仙人掌
奖励	10个遗迹蛋

Defend Spargus' Gate

前往城镇中“王冠”标志的王宫，看完剧情后再次返回车库挑选战车迎接敌人的攻势，推荐驾驶攻防兼备的Gila Stomper。战斗场面比较混乱，一定要优先攻击红点标注的攻城车，其他敌方目标都可以选择性无视，否则城门将不保。

相关奖杯

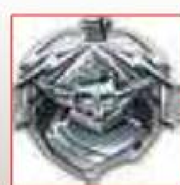

Gate Crasher Masher

铜杯
取得条件：守住城镇大门。

Take Out Marauder Stronghold

驾驶Dune Hopper前往沙漠中的水寨城堡，进入城堡内触发强制战斗，对手是60个土匪，小心应付即可。接着是一段颇具难度的追逐战，玩家必须追上并摧毁掉4辆车，这个任务不光有时间限制，如果落后目标太远也会导致失败。驾车追逐技巧很简单，过弯的时候一定要适时减速，同时稳定住车身的摆动幅度，重新回到直线道路上就拼命加速追赶，等到慢慢接近目标车辆时就不停地朝前方发射榴弹炮。

相关奖杯


The Masked Marauders

银杯
取得条件：剿灭土匪帮。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.36	
位置	沙漠西南部海边
要求	4个能量球
方法	南面的海中小岛上
奖励	3个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.37	
位置	沙漠中央山峰的左侧
要求	4个能量球
方法	西面的小河边
奖励	3个遗迹蛋

第三章 决战时刻

遗迹蛋分布 ■野生：0 ■剧情：0 ■支线：12

Beat Ring Challenges in Forest

回到天堂市直接前往“大树”标志的森林里，杰克要连续接受5次钻环挑战。开始前要先敲击一下雕像的鼻子，然后紧紧跟随紫色闪光球。滑行速度不用太快，最主要是看清楚道路，一旦遇到较高的台阶时别忘了及时施展蓄力跳，如果滑板操作不熟练，索性可以收起滑板直接跳上平台。完成所有5次挑战后，爬上水池中央的高台触发剧情。

Destroy War Factory Defenses

回到“大厦”标志的总部，然后乘坐大厦背后的飞行器进入空战环节。空战环节的难度不大，杰克的飞船的装甲很厚，就算直接撞到建筑物也只会损伤一丝耐久度。头两轮的目标分别是空中要塞表面分布着的32个黄色大灯，可按小地图来确定位置。随后会出现4个炮塔，普通攻击对其无效，必须按L1发射炸弹才能一击必杀。

相关奖杯


I Want to Destroy!

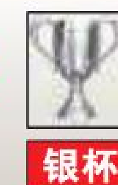
铜杯
取得条件：瘫痪空中要塞的防御系统。

Explore War Factory

空中要塞内部的路线比较单一，每当杰克遇到障碍停下时，就要依靠达斯特另辟蹊径找到开关，大致过程并不复杂。等到找到一辆汽车时，就要驾驶这辆车来冲破场景中铁栅栏，由于场景比较狭窄，所以撞完以后要及时踩刹车，遇到地面有斜坡的地方要加速冲上去，否则八成会摔死。抵达目的地乘坐升降机上去就要进行BOSS战了。



相关奖杯


Batter the Boss

银杯
取得条件：击败Errol。

支线任务

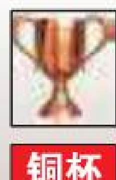
搜寻遗迹蛋 NO.38	
位置	旧贫民区西南侧
要求	4个能量球
方法	南面的墙边
奖励	3个遗迹蛋

Rescue Seem at Temple

■遗迹蛋：8

回到沙漠之城后去车库换乘Dune Hopper前往“红色”标志的遗迹高塔，那里会出现新的黑暗怪物，浑身都有能量防御罩，建议使用红色榴弹枪来秒掉它们。进入大厅后利用黑暗波动拳砸破有裂纹的石门，以后但凡看见画面中有提示就说明要用黑暗波动拳砸门。第三次进入巨大古代雕像房间，先打碎左侧的罐子找到1个遗迹蛋，接着跳上平台获得新的光明技能，按L2+×就能滑翔。获得技能后别急着走，从雕像左手位置的平台跳到对面的小房间内，可以找到9个遗迹蛋。利用翅膀飞行时要注意节奏，要在翅膀下垂时按×，如果不停地按×就不能发挥最大效果。

相关奖杯

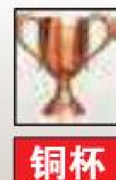

Dude in Distress

铜杯

取得条件：通过遗迹高塔中的考验。

Defend Spargus from Dark Maker Attack

直接返回城镇西侧的炮台上，任务就是击退巨型机器人的攻势。瞄准机器人身上的5个弱点，特别是腿上的两个弱点最好优先命中。在战斗得时候有可能会感觉到一点点的压力，但好在炮台本身的耐久度比较高，敌人的数量也不是很多，只要把海边和城镇两个方向上的机器人都摧毁掉就算完成任务了。战斗结束后获得盔甲，杰克的体力上限升到最高。

相关奖杯

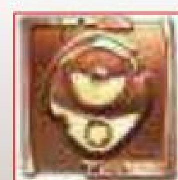

Shoot'em High

铜杯

取得条件：完成炮台防卫战。

Destroy Dark Ship Shield

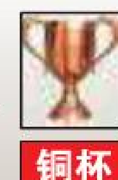
回到天堂市后直接去“大树”标志的森林，利用场景中的机枪台摧毁掉周围的9个怪物巢穴。调查完高台上的装置后进入下一个场景，此时杰克会控制一个机器人，把眼前的敌人全灭后会出现新的通路。值得一提的是，这个任务必须一口气通过，半路挂掉就得从头开始。在随后的进程中要频繁击打炸弹球来炸坏附近的机关，跳上空中小平台时按○可以防御敌人的远程攻击。遇到上不去的高台时，按R1搬石头来垫脚，总而言之都是一些小儿科的谜题。在最后的房间内，要一边跳跃躲避电流，一边击打炸弹球轰击远处不停旋转的装置，务必要算好提前量。

相关奖杯


Clear Vision

铜杯

取得条件：摧毁天堂森林中的怪物巢穴。


Shields are Down

铜杯

取得条件：破坏暗黑母船的能量罩。

支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.39	
位置	旧商业区
要求	4个能量球
方法	利用滑板滑上身后的轨道
奖励	3个遗迹蛋

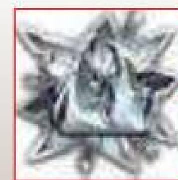
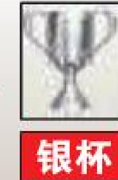
Blow Open Tower Door

这是一个又臭又长的护送任务，杰克要在主观视点下不停攻击画面中出现的所有敌人，以保护同伴的车辆不被击破。当车辆进入港口时会触发一个记录点，是个比较人性化的设定。任务完成后获得新武器紫色核弹枪。

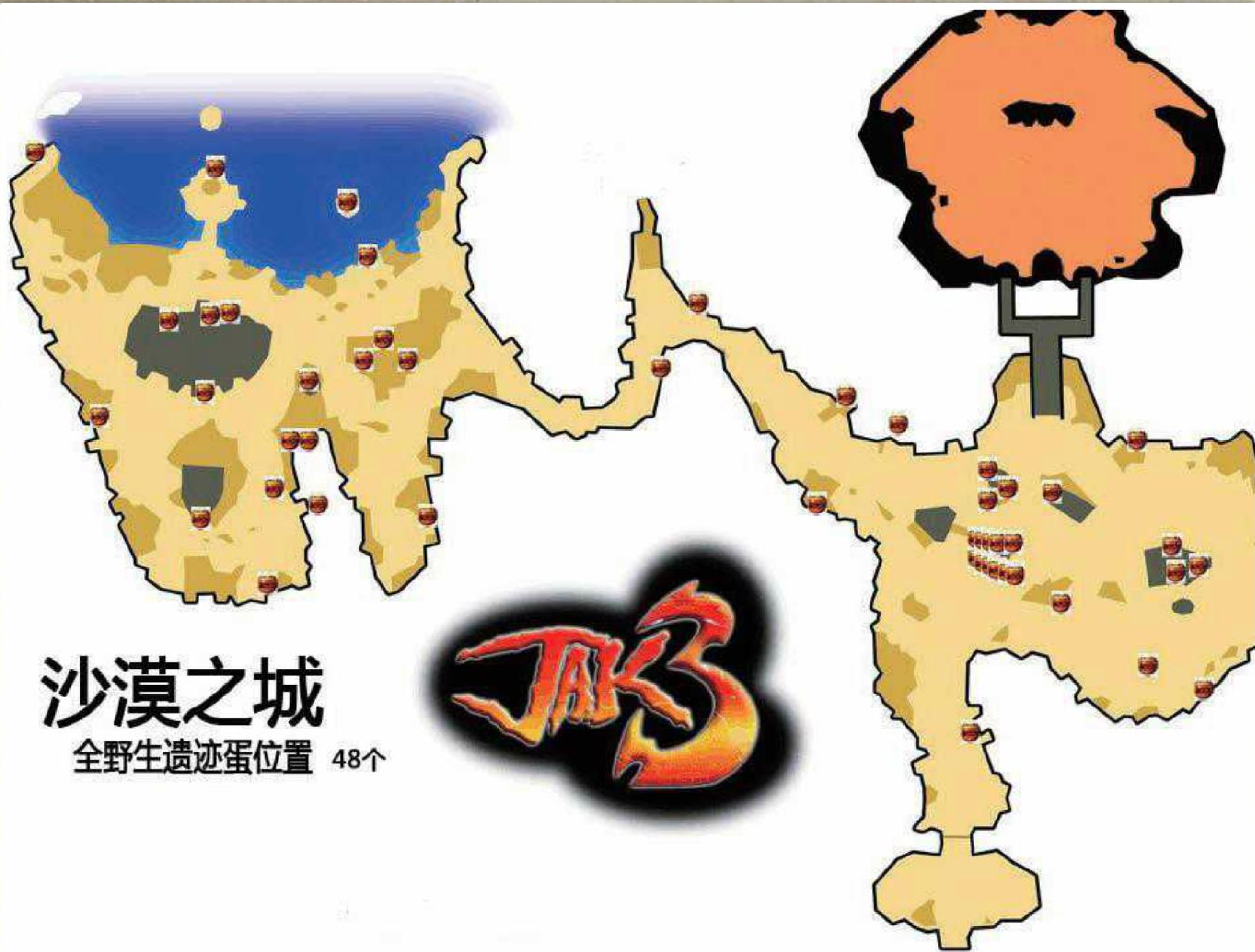
Destroy Metal Head Tower

纯粹赶路的任务，杰克只需沿着惟一的道路不断往上爬即可。沿途的怪物数量虽然很多，但杰克手中的各色武器也不是纸糊的。找到大魔头Errol后获得1块黑暗能量水晶。

相关奖杯


Big Tower Fall Down

银杯

取得条件：摧毁怪物塔楼。



支线任务

搜寻遗迹蛋 NO.40	
位置	废墟区
费用	4个能量球
方法	利用滑板滑上身后的钢轨
奖励	3个遗迹蛋

搜寻遗迹蛋 NO.41	
位置	废墟区
费用	4个能量球
方法	身后的废墟平台上
奖励	3个遗迹蛋

Reach Catacombs via Palace Ruins

前往“帐篷”标志的地点接任务，然后返回以前刚到天堂市时的废墟区，利用废墟中的钢轨滑到任务地点。在废墟内部沿着惟一的道路行进，交替使用飞翔和波动拳技能来通过障碍。



相关奖杯



Duck and Dodge



铜杯

取得条件：探索废墟中的墓穴。

Break Through Ruins

杰克在废墟尽头得到同伴的援助，之后就要驾驶越野车来冲出一条血路。沿途遇到的铁门、铁架以及电门开关都要按 R2 来撞击。由于没有时间限制，也没有致命的陷阱，所以难度并不高。

相关奖杯



They Were Ruined Anyway



铜杯

取得条件：摧毁古代墓地。

Reach Precursor Core

驾驶跑车狂飙的一段路程，只需一边控制车辆的方向一边按 R1 狂射即可。

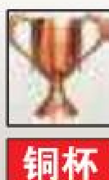
Destroy Dark Ship

剧情后再次回到之前操纵机器人的地方，同样必须一口气通过，拿出最强力的武器来对付大量的黑暗怪物。在最后一段路程中要顶着飓风往前推进，地面颜色较深的铁板是不会被风吹起的，踩在上面会比较安全。

相关奖杯



Plasma Ball



铜杯

取得条件：摧毁暗黑母船。

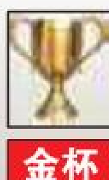
Destroy Final Boss

最终战第一阶段的战斗是驾驶越野车轰击机器蜘蛛脚上的 14 个弱点，其中有一个弱点无法直接命中，必须驾车超过一段距离后掉头射击。另外由于 BOSS 会经过有河的区域，所以在追赶时别冲进河里，否则就要重新挑战。反正这个任务没有时间限制，与 BOSS 慢慢周旋即可。搞定后爬上机器蜘蛛顶部进入最后阶段的战斗，战斗方法依旧是先防后攻的老套路，先使用最强力的武器来扫清平台上的杂兵，然后在 BOSS 进行激光横扫时就是杰克的反击时间，准确命中 BOSS 后脑的黄色弱点就能伤到 BOSS。总之在这个环节中一定要有耐心，只要能做到无伤干掉杂兵，那基本上就没有太大的问题了。看完通关剧情之后，玩家就能回到地图中慢慢收集剩余的蛋了。

相关奖杯



Taking Him Down



金杯

取得条件：击败最终 BOSS。

JAK3

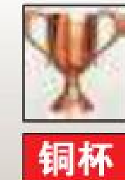
天堂市

全野生遗迹蛋位置 75个

收集类奖杯



Oh My Head



铜杯

取得条件：收集 25 个能量球。

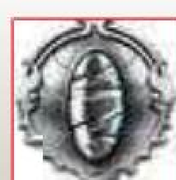


The Orbiter of Faith

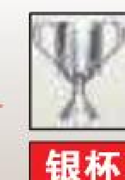


铜杯

取得条件：收集 50 个遗迹蛋。



My Head Hurts



银杯

取得条件：收集 125 个能量球。



The Orbiter of Taste

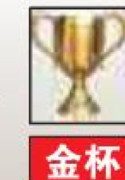


银杯

取得条件：收集 300 个遗迹蛋。



Head Over Here



金杯

取得条件：收集 250 个能量球。



The Orbiter of Record



金杯

取得条件：收集 600 个遗迹蛋。



欢迎使用《PS3 专辑》Vol.18 数据 DVD 光盘，本光盘为 PC、PS3 两用光盘，内容包括影像集结、美图集结、音乐集结、主题集结和特别附赠五大部分，其中影像、图片和音乐可在 PS3 上直接使用。

DVD光盘内容介绍



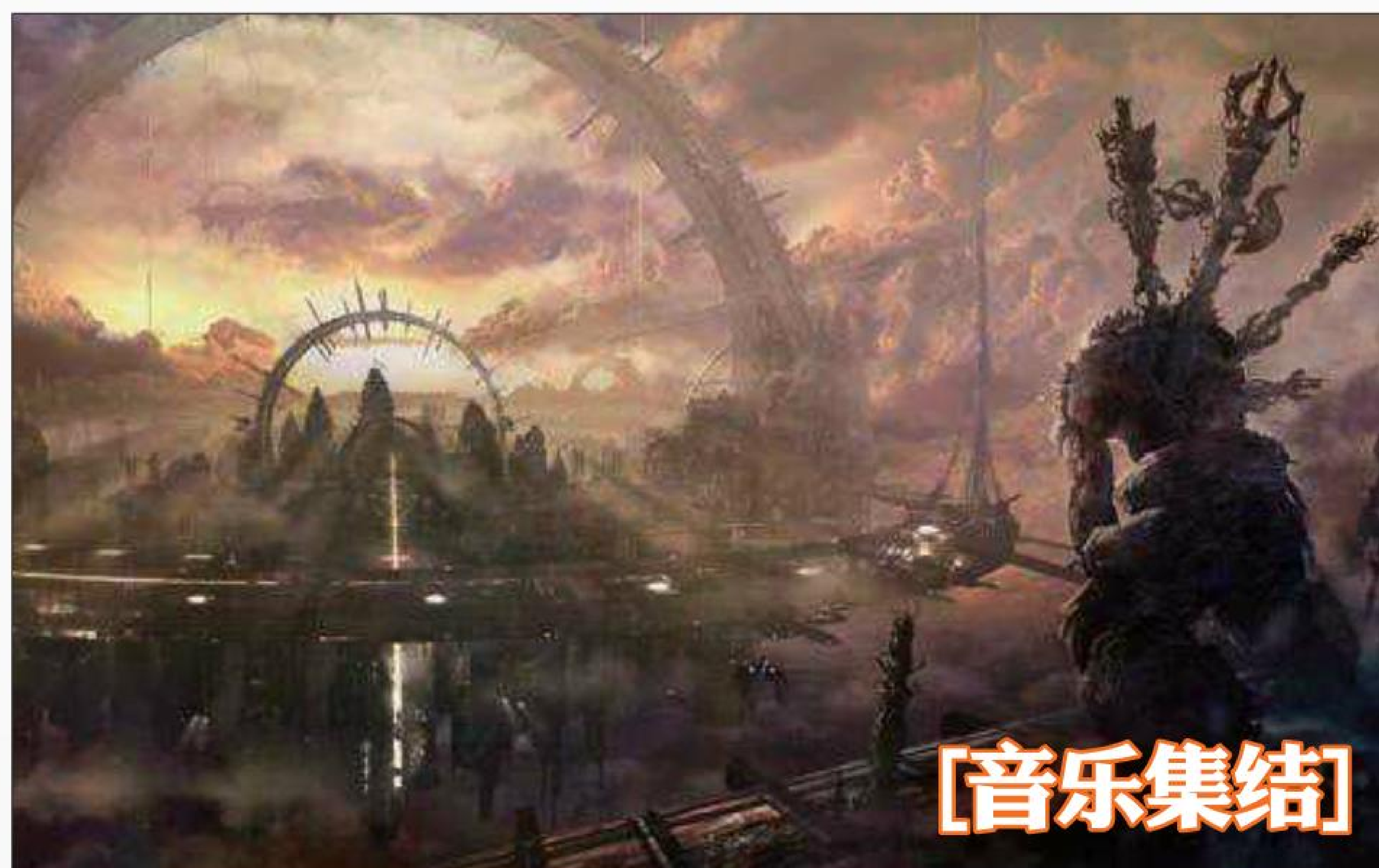
内容包括 《海贼无双》、《链锯甜心》、《刺客信条 Ⅲ》、《孤岛惊魂 3》、《龙之信条》、《生化危机 浣熊市行动》、《时光之刃》、《质量效应 3》、《幽灵行动 未来战士》、《荣誉勋章 战士》、《寂静岭 高清合集》、《雷曼 3 HD》等 13 段高清影像。

使用指南 光盘中提供的全部为 720p 以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进 PS3 主机的硬盘中。如果您的电脑无法流畅播放这些视频，那可能是您的电脑配置不够高，或是播放器问题，建议直接使用 PS3 观看。



内容包括 壁纸部分包括《生化危机 6》、《荣誉勋章 战士》、《山脊赛车 无边》、《龙之信条》、《末日余生》、《虐杀原型 2》、《灵魂能力 Ⅴ》、《黑暗血统 Ⅱ》、《凯瑟琳》、《狙击手 幽灵骑士》、《生化危机 3》、《入口 2》、《杀出重围 人类革命》、《最终幻想 X Ⅲ -2》、《杀手 赦免》、《幽灵行动 未来战士》等多款游戏的 80 张精选游戏壁纸；另有《阿修罗之怒》原画集以及《初音 2》全 CG 等总共近 400 张美图供各位欣赏。

使用指南 光盘中提供的壁纸全都是可完美适应 PS3 分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏，或将其拷贝至 PS3 的硬盘中作为壁纸。



内容包括 《阿修罗之怒》OST、《海贼无双》BGM OST 和《街头霸王对铁拳》OST，乐曲总数超过 100 首。

使用指南 光盘中提供的 PS3 游戏原声均为 MP3 文件，使用者可以直接将光盘放入 PS3 或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。



内容包括 “奖杯图标大集合 18”收录了《阿修罗之怒》、《薄暮传说》、《苍翼默示录 连续变幻 EX》、《穿靴子的猫》、《二之国》、《海贼无双》、《街头霸王对铁拳》、《火影忍者 世代》、《回到未来》、《DUNAMIS 15》等 14 个光盘及 PSN 游戏的奖杯图标，格式为 PNG，总数超过 500 个

使用指南 “奖杯图标大集合”中包括的游戏均是 PS3 专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。



内容包括 《苍翼默示录》、《刺客信条 Ⅲ》、《阿修罗之怒》、《街头霸王对铁拳》、《NBA 2K12》、《大地王国 罪与罚》、《黑道圣徒 3》、《暗黑虚空 Ⅱ》、《横行霸道 Ⅴ》、《超次元游戏》、《链锯甜心》、《潜龙谍影 高清合集》、《上古卷轴Ⅴ 天际》、《COD 现代战争 3》、《生化危机 6》、《生化危机 浣熊市行动》等游戏的主题，还有电影、动漫和艺术主题，总计 59 个，并包含主题效果图的预览。

使用指南 光盘中的主题无法直接在 PS3 中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在 U 盘、PSP 等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹，再将准备拷入 PS3 的主题文件（“.p3t”后缀的文件）复制到该文件夹下，将存储设备与 PS3 连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。





PS3专辑
PS3 SPECIAL

ISBN 7-88618-142-9
9 787886 181429 >

本手册随盘附赠不能单独销售　PS3专辑光盘定价：32元